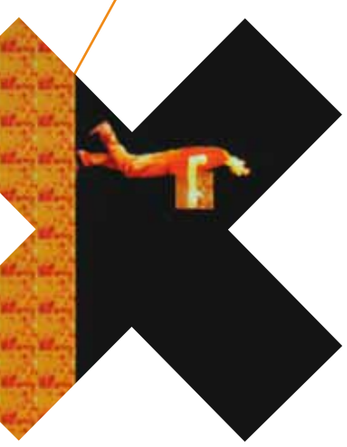
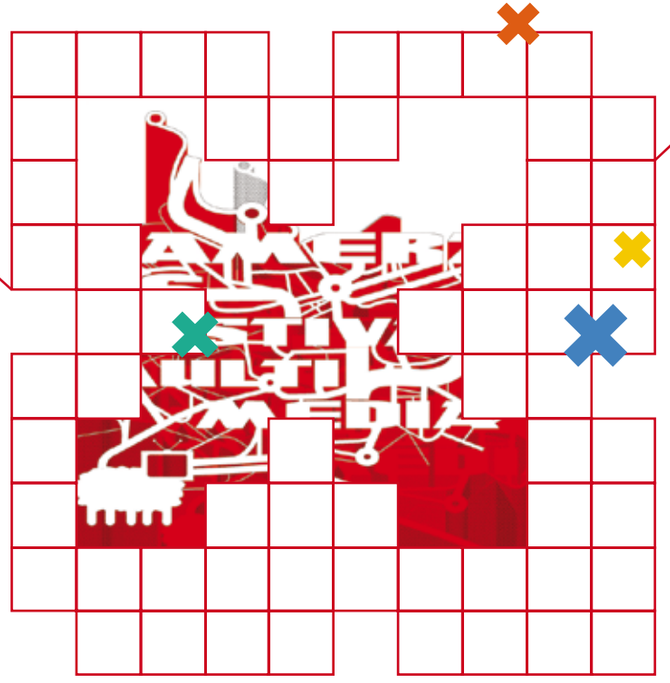




EDITO

Pour cette sixième édition, du 3 au 19 décembre 2010, à Aix-en-Provence, le festival GAMERZ présente un gigantesque parcours. Près de 1500m² d'exposition accueillent les œuvres de 85 artistes internationaux dans huit lieux culturels de la ville. Consacré au jeu et au détournement dans la création contemporaine, GAMERZ réunit chaque année à Aix-en-Provence des artistes, des chercheurs, des professionnels de la création, français et étrangers. Issus de différents réseaux européens, les artistes se joignent au festival pour partager leurs pratiques et leurs réflexions. Expositions, performances, workshops, conférences et rencontres professionnelles alimenteront une programmation riche, novatrice et ludique à la frontière des arts et des nouvelles technologies.

Pour la première fois cette année, GAMERZ présente les œuvres issues de son laboratoire : « la Maison Numérique ». Réalisées dans le cadre de ce nouveau programme de résidences, en amont du festival, les installations présentées se réapproprient des technologies de pointe liées à la robotique et aux télécommunications.

Le festival organise à l'école supérieure d'art une semaine de conférences et de débats frénétiques orchestrée par de nombreux intervenants. Ces invités de marque nous guideront entre autres, dans un état des lieux théorique du jeu dans histoire de l'art, et aborderont des thématiques aussi transversales qu'actuelles : les nouvelles pratiques actionnistes urbaines, le détournement de « game-engine », le maraudage artistique des technologies de l'information et de la communication ou encore des réflexions axées sur la critique sociale du complexe « militaro-industriel-divertissant ».

Ce circuit culturel unique en France active la ville en confrontant différentes problématiques artistiques actuelles. Lorsque le champ de l'interactivité et des nouvelles technologies rencontre l'art contemporain, le festival GAMERZ téléporte le public au cœur de nouvelles formes d'expression. Avec le détournement des cultures populaires pour détonateur, le festival allume la mèche de l'art contemporain, mettant en avant la gratuité et l'accès à la culture pour tous !

From 3rd to 19th December, the sixth edition of the GAMERZ festival transforms the city of Aix-en-Provence into a huge playground. More than 40 international artists exhibit their work through 1500 square meters in 8 different cultural places in town. Devoted to game and diversion in contemporary creation, GAMERZ yearly gathers French and international artists, researchers and professionals in Aix-en-Provence. Coming from various European networks , they all join the festival in order to share practical and theoretical views. Exploring the borders between art and new technologies, the programme is particularly rich and innovating, including exhibitions, performances, workshops, conferences and professionals meeting.

For the very first time, GAMERZ also presents pieces realized in the frame of the new residency programme carried out of before the festival at La Maison Numérique. The installations exhibited show a peculiar use of state-of-the-art technologies in robotics and telecoms.GAMERZ also settles at the Art School of Aix-en-Provence for a wild cycle of conferences and debates. The lecturers and guests will take stock of the notion of game through art history, by exploring transverse and contemporary subjects such as : new urban actionist practices, alternative uses of"game-engine", ICT plunder by artists or social criticism of the military industrial entertainment complex. GAMERZ livens the city up with a unique cultural tour in which interactivity and new technologies meet contemporary art. The public is teleported at the heart of new forms of expression. A burst of diverted popular culture promoting free access to contemporary art for all!

SOMMAIRE

CARTE p. 8 -> 9

PROGRAMME p. 10 -> 11

ÉCOLE SUPÉRIEURE D'ART p. 12 -> 24
- Guillaume Stagnaro p. 14
- The Wa p. 15
- Tchikebe p. 16
- Conférences p. 18
- Benjamin Cadon, Electronic Shadow p. 19
- Margherita Balzerani, Ivan Chabannaud p. 20
- Jean Cristofol, The Wa p. 21
- Hovig Ter Minissian, Ewen Chardronnet p. 22
- Benjamin Nuel, Gregory Diguet, Table ronde p. 23
- Rencontres professionnelles p. 24

SECONDE NATURE p. 26 -> 39
- Laurent Basset et Jérôme Fino p. 28
- Ewen Chardronnet p. 30
- Gregory Chatonsky p. 31
- Dolls In The Kitchen p. 32
- Douglas Edric Stanley p. 33
- Chen Zou p. 34
- Concerts / Performances p. 36
- Scotty Gluttono p. 37
- Keygen Kaotic p. 38
- WJ-S p. 39

GALERIE SUSINI p. 40 -> 43
- Debeul Axl p. 42
- Grégoire Lauvin p. 43

ARCADE PACA p. 44 -> 53
- CIANT p. 46
- Machinimas / Présentation p. 47
- Machinimas / Programmation p. 49
- Adelin Schweitzer p. 53

FONDATION VASARELY p. 54 -> 63
- Benjamin Cadon, Phillipe Coudert et Olivier Baudu p. 56
- Dardex Mort2Faim p. 57
- Paul Destieu p. 58
- David Guez p. 59
- Fran Ilich p. 60
- Hee Won Lee p. 61
- Selma Lepart p. 62
- Djeff Regottaz p. 63

MAISON NUMÉRIQUE p. 64 -> 69
- C.H.A.N.C.E. p. 66
- Fenshu p. 69

CITÉ DU LIVRE p. 70
- Good Game / Programmation de vidéos p. 72

MUSÉE DES TAPISSERIES p. 76 -> 81
- Electronic Shadow p. 78
- Pascal et Marie Silondi p. 80

ATELIER BRICOMEDIA p. 82

ÉQUIPE p. 83

Concert de Jankenpopp, GAMERZ 05, 2009

MAISON NUMERIQUE

Patio du Bois de l'Aune
1 place Victor Schoelcher
13090 Aix-en-Provence

Tel : 04 88 05 05 67
m2fcreations@hotmail.fr

ECOLE SUPERIEURE D'ART

www.ecole-art-aix.fr

Rue Émile Tavan
13100 Aix-en-Provence

Tel : 04 42 91 88 70
Horaires : Tous les jours
sauf le dimanche de 14h à 19h

SECONDE NATURE

www.secondenature.org

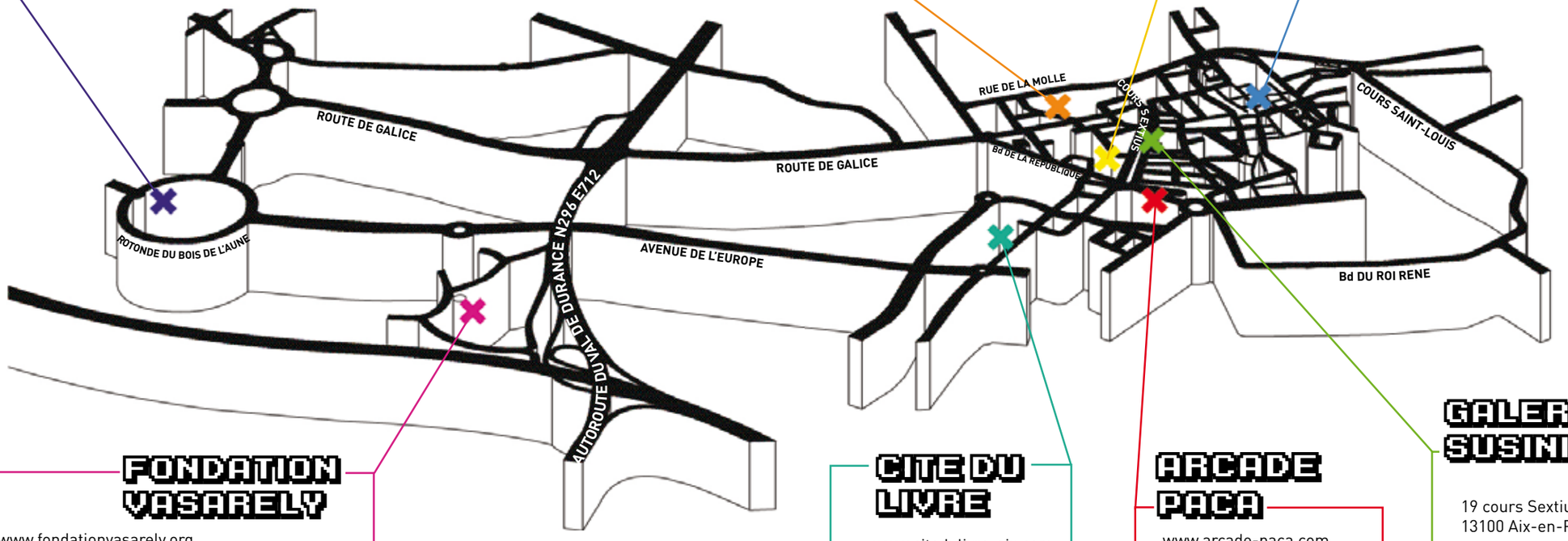
27 B Rue 11 Novembre
13090 Aix en Provence

Tel : 04 42 64 17 97
Horaires : Du mercredi au
samedi de 14h à 19h

MUSEE DES TAPISSERIES

Place des Martyrs de la Résistance
13100 Aix-en-Provence

Tél : 04 42 23 09 91
Horaires : tous les jours sauf le mardi
de 13h30 à 17 h



FONDATION VASARELY

www.fondationvasarely.org

1, Avenue Marcel Pagnol
13090 Aix-en-Provence
Tel : 04 42 20 01 09
Horaires : Tous les jours sauf le lundi de 10h
à 13h et de 14h à 18h
Accès en bus du centre ville d'Aix-en-
Provence : Arrêt Vasarely des lignes 4 et 6
Voiture : Parking à l'entrée

CITE DU LIVRE

www.citedulivre-aix.com

Bibliothèque Méjanes,
8-10, rue des Allumettes,
13090 Aix-en-Provence.

Tel : 04.42.91.98.88

ARCADE PACA

www.arcade-paca.com

6 place Barthélémy Niollon
CS 30759
13617 Aix-en-Provence
cedex 1
Tel : 04 42 21 78 00
Horaires : Du lundi au
vendredi de 9h à 12h30 et
de 14h à 18h

GALERIE SUSINI

19 cours Sextius
13100 Aix-en-Provence

Tel : 04 42 27 35 29
Horaires : Du mardi au
samedi de 15h à 19h

PROGRAMME

EXPOSITIONS *// EXHIBITIONS*

DU 3 AU 19 DÉCEMBRE *// FROM DECEMBER 3rd TO DECEMBER 19th*

Ouverture des expositions le vendredi 3 décembre à partir de 14H00.
Vernissage du festival à la Fondation Vasarely le vendredi 3 décembre à partir de 18H00.

// Opening of the exhibitions Friday, December 3rd, starting at 2 p.m.
Opening of the festival at the Vasarely Foundation Friday, December 3rd, starting at 6 p.m.

ÉCOLE SUPÉRIEURE D'ART *Point d'accueil du festival *// reception desk of the* festival	✖	Tchikebe, Guillaume Stagnaro,The Wa
FONDATION VASARELY	✖	Benjamin Cadon / Olivier Baudu / Philippe Coudert, Paul Destieu, Collectif Dardex-Mort2Faim, Selma Lepart, Djeff Regottaz, HeeWon Lee, David Guez, Fran Ilich
ARCADE P.A.C.A.	✖	Machinimas / Vidéos proposées par Isabelle Arvers, CIANT Projects, Adelin Schweitzer
SECONDE NATURE * Du 3 au 16 décembre *// from the 3rd to the 16th*	✖	Jérome Fino / Laurent Basset, Gregory Chatonsky, Dolls in the Kitchen, Chen Zou, Ewen Chardronnet, Douglas Edric Stanley
GALERIE SUSINI	✖	Debeul Axl, Grégoire Lauvin
MAISON NUMÉRIQUE	✖	Fenshu
MUSÉE DES TAPISSERIES * Ouverture de l'exposition le vendredi 10 décembre *// Opening of the exhibition Friday, December 10th*	✖	Pascal & Marie Silondi, Electronic Shadow

VIDÉO-PERFORMANCES *// VIDEO-PERFORMANCES*

JEUDI 9 DÉCEMBRE, DE18H00 À 20H30
// THURSDAY, DECEMBER 9th, from 6 p.m. to 8.30 p.m.

CITÉ DU LIVRE * Salle Armand Lunel *// Hall Armand Lunel*	✖	*Good Game* proposé par Jérôme Fino & The Wa

RENCONTRES PROFESSIONNELLES *// PROFESSIONALS MEETING*

JEUDI 9 DÉCEMBRE DE 14H30 à 17H
// THURSDAY, DECEMBER 9th, from 2:30 pm. to 5 p.m.

ÉCOLE SUPÉRIEURE D'ART	✖	Rencontres professionnelles // Professionals meeting

CONCERTS ET PERFORMANCES *// LIVES AND PERFORMANCES*

VENDREDI 17 DÉCEMBRE, À PARTIR DE 21H00
// FRIDAY, DECEMBER 17th, starting at 9.00 p.m.

SECONDE NATURE	✖	Performance WJ-S : Anne Roquigny / Isabelle Arvers & Confipop Concert de Scotty Glutono, Keygen Kaotic

CONFÉRENCES *// LECTURES*

DU 14 AU 17 DÉCEMBRE *// FROM DECEMBER 14th TO DECEMBER 17th*

ÉCOLE SUPÉRIEURE D'ART Mardi 14 décembre *// Tue, December 14th* 10H00 - 12H00 *// 10.00 a.m. - 12.00 a.m.* 14H00 - 16H30 *// 2.00 p.m. - 4.30 p.m.*	✖	Présentation du festival GAMERZ *// Presentation of the festival GAMERZ* Electronic Shadow
Mercredi 15 décembre *// Wed, December 15th* 10H00 - 12H00 *// 10.00 a.m. - 12.00 a.m.* 14H00 - 15H30 *// 2.00 p.m. - 3.30 p.m.* 16H00 - 17H30 *// 4.00 p.m. - 5.30 p.m.*		Margherita Balzerani Benjamin Cadon Ivan Chabanaud
Jeudi 16 décembre *// Thu, December 16th* 10H00 - 12H00 *// 10.00 a.m. - 12.00 a.m.* 14H00 - 15H30 *// 2.00 p.m. - 3.30 p.m.* 16H00 - 17H30 *// 4.00 p.m. - 5.30 p.m.*		Jean Cristofol The Wa Hovig Ter Minissian
Vendredi 17 décembre *// Fri, December 17th* 10H00 - 12H00 *// 10.00 a.m. - 12.00 a.m.* 14H00 - 15H30 *// 2.00 p.m. - 3.30 p.m.* 16H00 - 17H00 *// 4.00 p.m. - 5.00 p.m.*		Ewen Chardronnet Benjamin Nuel Gregory Diguet

ECOLE SUPÉRIEURE D'ART

Ecole supérieure d'art
d'Aix-en-Provence
http://www.ecole-art-aix.fr

L'école supérieure d'art est un établissement public d'enseignement supérieur artistique. Sa mission est de former des artistes et des créateurs, professionnels de haut niveau, pour les mener au cœur de la réalité artistique contemporaine et des métiers de la création. Elle prépare aux diplômes de l'option art, BAC+3 et BAC+5 au grade de Master 2. L'option art de l'école ne propose pas de spécialités, au sens étroit d'une option technique, mais des parcours que l'étudiant peut spécialiser, particulièrement dans le domaine des arts numériques (internet, programmation, interactivité) et électroniques (relations art, science, technologie). Elle possède une unité de recherche et d'expérimentation artistique appelée « Locus Sonus ». Locus Sonus est un laboratoire de recherche en art audio conventionné avec le CNRS et associé au Laboratoire Méditerranéen de Sociologie. Dans le prolongement de sa mission d'enseignement supérieur, elle développe au plus près de sa pédagogie une mission d'action culturelle en partenariat avec différents acteurs culturels locaux, nationaux et internationaux.

The Art School of Aix-en-Provence is a public higher education establishment specialized in art.The aim of the school is to train high-level professional artists and designers, bringing them to the centre of the contemporary art world and the creative professions. Students at the school work towards two art diplomas corresponding to 3 years of post-Baccalaureate study and 5 years of post-baccalaureate study (Master's Degree). The school does not specialize in the strict sense of the term by choosing a specific area of expertise, but students can turn their course of study more particularly towards new media and digital arts (internet, programming, interactivity, the relations between art, science and technology). Locus Sonus is an artistic research and experimentation unit in audio art founded at the Art School of Aix-en-Provence. This research laboratory is incorporated into a national research agreement (Culture/ CNRS) in partnership with the Mediterranean sociology laboratory.The school has extended its mission of higher education by developing cultural activities in harmony with its educative approach and with a range of outside partners at the local, national and international levels.

image : ***Les bulles de savon***
Edouard Manet - 1867
Musée Calouste Gulbenkian, Lisbonne

GUILLAUME STAGNARO

Marseille, France
http://www.010175.net

***Soapbot*, installation, 2010**

Soapbot est un dispositif robotique monté sur une boite à savon qui pour passer son ennui, harangue le quidam à coups de bulles de savon. Artiste plasticien,enseignant et chercheur, il mène une exploration théorique, pratique et spéculative dans le champ de la cybernétique à travers la réalisation de dispositifs et installations numériques. Il collabore depuis plusieurs années avec de nombreux artistes pour lesquels il conçoit et réalise des dispositifs informatiques, robotiques et électroniques

***Soapbot*, installation, 2010**

Soapbot *is a robotic device made of a soap box that spouts bubbles at the audience to kill time. Guillaume Stagnaro is an artist, researcher and teacher. He develops both theoretical and practical research in the field of cybernetics through the creation of digital installations and devices. He´s collaborated with various artists for many years, for whom he´s designed computing, robotic and electronic devices.*

THE WA

Berlin, Allemagne
http://www.the-wabsite.com

***One week with The Wa*, vidéo, 2009**

Synopsis: L'histoire d'un gars normal qui ne comprend pas la normalité. The Wa est un artiste au sens de Robert Filliou "l'art c'est ce qui rend la vie plus intéressante que l'art". On pourrait comprendre le travail de The Wa dans sa volonté à créer des nouvelles zones de raisonnement temporaire, pour paraphraser les zones d'autonomies temporaires dont parle Hakim Bey. Il agit sur le réel et le comprend comme décor du monde et comme décor de « son monde ». Il se plaît à rabaisser les mythes, troubler l'ordre collectif, truquer les valeurs conventionnelles, simuler le réel, déconnecter la logique, défier l'institution, bref il joue à rendre minuscules les majuscules. Juste un simple et malin plaisir à jouer des possibilités extrêmes de l'art. The Wa se définit et se comprend parfaitement comme acteur du mouvement permanent de l'espace urbain. Depuis 2005, il collabore avec l'artiste-vidéaste Jérôme Fino. Questionnant tout d'abord les liens entre le film et sa bande sonore, il réalise de nombreux projets sur la musique improvisée et liée au mouvement du DIY. Les pratiques du détournement sont les bases de ses films qui se situent à la frontière du documentaire. Archiviste sans compromis, il dresse une image fragmentée de l'agitation durant des performances. Ensemble, ils ont ainsi réalisé le projet "One week with The Wa" à travers différentes grandes villes du monde (Hong-Kong, Paris, Berlin, Marseille, Shanghai, Bruxelles). Le scénario du film est basé sur le principe d'une action par jour et filmé à la manière d'un mode d'emploi: idée - réalisation - action.

Synopsis: The story of an abnormal guy who doesn't understand statements. The Wa is an artist in sense that Robert Filliou understood art «Art is what makes life more interesting than art. You can understand his work as a multiplication of «autonomous temporary zones». He´s using the urban landscape to represent his own vision of the world. Breaking the rules, playing with myths, faking the conventional value, simulating the real world . Just a simple and smart pleasure to play with limits offered by art. The Wa is one of those whose use the city as a theater piece and play a role in it. Since 2005 he´s been collaborating with the video artist Jérôme Fino. First asking the question of the border between visual and sound, he realized several projects about improvised music and related to the DIY movement. Misappropriation is the base of his movies that plays at the border of the documentary. With no compromise, his films show a fragmented image of an agitation during performances. Together, they traveled through cities (Hong-Kong, Shangai, Brussels, Paris, Berlin, Marseille...) in order to co-realize «One week with The Wa» a movie based on the narration of one action per day. Some kind of citizen manual: idea - realization - action.

TCHIKEBE

Editions du Tingre et Jérôme Fino
Marseille, France
http://www.leseditionsdutingre.com
http://www.azertyuiopqsdfghjklmwxcvbn.org

***KRATZ*, tickets de grattage, 2010**

Installées à l'atelier Tchikebe! en plein cœur de Marseille, les éditions du Tingre est un projet d'édition d'artistes en sérigraphie dont l'objectif est de rendre possible l'émergence d'œuvres originales produites en multiples. À l'origine des éditions du Tingre, deux frères plasticiens et sérigraphes : Olivier et Julien Ludwig-Legardez. De nature superstitieuse, Jérôme Fino détourne le fonctionnement des tickets à gratter pour en établir une science divinatoire basée sur le hasard et l'humour. En 2008, après un retour à Marseille d'où ils sont originaires, nos 2 frères sérigraphes créent une table à sérigraphie transportable réalisée à partir d'une table de camping pliable. Son utilisation donne lieu à une série d'éditions musicales et vidéos à partir des travaux collectifs du Moulin du Greux. En 2009 Olivier et Julien Ludwig-Legardez montent leur atelier, puis démarrent en 2010 le cycle de résidences de sérigraphie « Les éditions du Tingre ». Pour sa part, Jérôme Fino continue de gratter ses tickets divinatoires avant chaque départ en avion.

Artistes invités :

- Louise Drubigny, Berlin, Allemagne
- Nicolas Lachambre, Bourges, France
- Brad Downey, Berlin, Allemagne
- Emile Parchemin, Bourges, France
- Florent Deloison, Paris, France
- Mika Pusse, Saint-Etienne, France
- Jérôme Fino, Marseille, France
- Monsieur Moo, Marseille, France

KRATZ une édition qui démange :

Règlement général des tickets de grattage ***Kratz***

Article 1
Description de chaque jeu
1.1. L'attribution de lots aux tickets gagnants est effectuée par l'inscription sur chaque ticket, occulté par une couche grattable, d'éléments tels que des chiffres, des numéros, des lettres, des sommes, des symboles, des instructions à suivre ou autres, dont la présence, l'absence, la combinaison, ou autres cas de figures éventuels définis par le règlement particulier de chaque jeu permettent de gratter selon les dispositions du règlement particulier.

Article 2
Paiement ou remise des lots acquis au grattage
2.1. les lots en numéraire acquis au grattage sont recevables dans tous les points de vente agréés par les éditions du Tingre.
2.2. Le porteur du ticket gagnant a gagné.

Article 3
Fiscalité
3.1.Les lots ne sont pas soumis à l'impôt sur le revenu des personnes physiques conformément aux dispositions légales en vigueur.

Article 4
Fraude
4.1.Toute fraude, ou tentative de fraude, manifestée par un commencement d'exécution et commise en vue de percevoir indûment un lot, ne fera pas l'objet de poursuites malgré les dispositions des articles 313-1 et suivants du Code pénal.

***KRATZ*, scratch-to-win tickets, 2010**

Set up in the Tchikebe! workshop in the heart of Marseille, les editions du Tingre is a publishing project of screen-printing artists whose objective is the production and multiplication of original artworks. The invited artists come from diverse disciplines and do not necessarily work closely with the printed image. Originally, les Editions du Tingre are two brothers, both visual artists and screen-printers, Olivier and Julien Ludwig-Legardez. Jérôme Fino, being of a superstitious nature, modifies the functioning of scratch-to-win tickets to establish a divinatory science based on luck, chance, and humor. In 2008, after a return to their hometown Marseille, our two screen-printing brothers created a portable screen-printing table using a folding camping table as a base. The use of the table led to a series of musical and video publishing based on the collective works in the Moulin du Greux. In 2009 Olivier and Julien Ludwig-Legardez set up their shared workshop. Then, in 2010 they started the cycle of screen-printing residences "les editions du Tingre". As for Jérôme Fino, he roams about continuing his scratch-to-win tickets before each plane departure.

Invited artists :

- *Louise Drubigny, Berlin, Germany*
- *Nicolas Lachambre, Bourges, France*
- *Brad Downey, Berlin, Germany*
- *Emile Parchemin, Bourges, France*
- *Florent Deloison, Paris, France*
- *Mika Pusse, Saint-Etienne, France*
- *Jérôme Fino, Marseille, France*
- *monsieur Moo, Marseille, France*

General Regulations for ***Kratz scratch-to-win tickets.***

Article 1
Description of each game
1.1. The granting of the prize winning tickets is carried out by the registration on each ticket. Hidden by a scratchable layer are elements such as digits, numbers, letters, amounts, symbols, instructions to follow or other. The absence, presence, or combination of these elements permits to scratch according to the arrangement of particular regulation of each game.

Article 2
Payment or delivery of prizes won in scratching.
2.1 The prizes in number won by scratching are available in all the sales points recognized by les editions du Tingre. 2.2 The person bearing the winning tickets wins.

Article 3
Taxation
3.1 The prizes are tax exempt on the revenues of the physical person in conformity with the legal arrangement in use.

Article 4
Fraud
4.1 All fraud or attempt of fraud shown by a first attempt of execution and committed in the desire to unduly receive a prize will not be pursued legally in spite of the arrangement of articles 313-1 and in accordance with the penal code.

Dans le cadre d'une semaine thématique à l'École Supérieure d'Art d'Aix-en-Provence le festival GAMERZ organise avec les enseignants une série de conférences et de débats. Du mardi 14 au vendredi 17 décembre, l'amphithéâtre de l'École Supérieure d'Art accueillera une semaine de conférences et de débats frénétiques orchestrée par de nombreux intervenants. Ces invités de marque nous guideront entres autres, dans un état des lieux théorique du jeu dans histoire de l'art, et aborderont des thématiques aussi transversales qu'actuelles : les nouvelles pratiques actionnistes urbaines, le détournement de « game-engine », le maraudage artistique des technologies de l'information et de la communication ou encore des réflexions axées sur la critique sociale du complexe « militaro-industriel divertissant ». Ces artistes, chercheurs, et scientifiques traiteront des pratiques, des analyses liant le monde de l'art à celui de la science, et à l'activisme politique mettant en confrontation différentes problématiques influencées par le jeu. Ouverte à tous, cette semaine proposera aux invités de présenter leurs points de vue et de leurs pratiques au public.

Ces interventions seront retransmises en temps réel puis archivées grâce au motel numérique Selfworld (www.selfworld.net).

GAMERZ organizes with the Art School of Aix-en-Provence teachers a "themed week" devoted to the festival. From 14th to 17th December, a series of conferences and debates involving various speakers takes place at school. Renown lecturers and guests will take stock of the notion of game through history of art, by exploring transverse and contemporary issues such as : new urban actionist practices , alternative uses of "game-engine", ICT plunder by artists or social criticism of the military industrial entertainment complex. Artists, scientists and researchers will deal with practices and analyses between art, science and political activism through different approaches influenced by games.This "themed-week" is open to the general public. All sessions are broadcasted and filed on www.selfworld.net.

CONFÉRENCES 14-17 DEC. 2010

1.

14 DEC. 2010 // 14:00 - 15:30
Intervention de Electronic Shadow
Paris, France
http:// www.electronicshadow.com

À l'occasion des 10 ans d'Electronic Shadow, le musée Granet à Aix-en-Provence invite Naziha Mestaoui et Yacine Aït Kaci à investir ses espaces pour une exposition manifeste : FUTUREALISMEs, du 10 décembre 2010 au 24 avril 2011. À l'invitation de GAMERZ, les deux artistes présenteront leur exposition à travers plusieurs installations emblématiques, dont certaines résonneront avec d'autres évènements aixois, en réseau, comme Ex-îles, présenté lors de l'édition 2010 de GAMERZ.

To celebrate the 10th anniversary of Electronic Shadow, the Musée Granet in Aix-en-Provence invites Naziha Mestaoui and Yacine Aït Kaci to invest its rooms for a temporary exhibition: FUTUREALISMEs from the December 10th, 2010 to April 24th, 2011. Invited by GAMERZ, the two artists will present their exhibition and the installation Ex-Isles, presented at the GAMERZ 06 festival.

2.

15 DEC. 2010 // 14:00 - 15:30
Intervention de Benjamin Cadon
Orléans, France
http://www.01xy.fr
http://www.labomedia.net

Benjamin Cadon, artiste multimédia, vit et travaille comme coordinateur à Labomedia, un medialab basé à Orléans. Récemment, il a été impliqué dans plusieurs projets traitant des champs électromagnétiques, d'approches subjectives de la cartographie ou encore de notre devenir post-humain. Il développe des performances audiovisuelles et des installations en utilisant des logiciels libres "temps réel" et des appareils électroniques

Benjamin Cadon is a multimedia artist based in Orleans, France, where he works as coordinator of a medialab called Labomedia. His most recent projects led him to work on various topics such as the electromagnetic spectrum, subjective mapping and our post-human future. He uses opensource time-based softwares and electronic devices in his installations and performances.

3.

15 DEC. 2010 // 10:00 - 12:00
Intervention de Margherita Balzerani
Paris, France
http://margheritabalzerani.blogspot.com

Margherita Balzerani, est curateur et critique d'art, spécialisée dans le détournement esthétique des jeux vidéo et des mondes virtuels dans l'art contemporain. Après une maîtrise en histoire de l'art à l'Université de Rome La Sapienza, elle a effectué une année d'études à l'Université de Paris IV Sorbonne où elle a commencé à se passionner pour l'étude des relations existantes entre les jeux vidéo et l'art contemporain. Rentrée à Rome elle a obtenu un diplôme de DEA. Elle a travaillé entre 2002-2007 au sein du Département de l'Action Culturelle du Palais de Tokyo, site de création contemporaine de Paris. Passionnée de jeux vidéo elle est chargée de la préfiguration en 2009 de l'antenne du Palais de Tokyo sur Second Life. Entre 2008 et 2010 Directrice Adjointe de l'Ecole de Manga Eurasiam-Paris. Coordination et suivi des projets de publication (Kana, Kaze, Pika, Tonkam, Humanoïdes Associés, etc.) et Responsable de la communication et de l'événementiels. Directrice Artistique du Reality Festival 2008, le premier Festival international d'art spécialement dédié aux réalités virtuelles. Directrice Artistique de l'ATOPIC Festival 2009, qui a eu lieu à Paris entre le 29 octobre et le 4 novembre 2009. Co-Curateur et organisateur avec Julien Levesque et Florent di Bartolo de lafiac.com 2010, Ceci n'est pas la Fiac ! Exposition en ligne de 29 artistes internationaux. Le site web : http://www.lafiac.com

Balzerani Margherita is a curator and art critic. She specializes in the aesthetic transposition of video games and virtual worlds in contemporary art. After studying art history at the University of Rome "La Sapienza", she completed her master's degree athe University of Paris IV "Pantheon – La Sorbonne" where she started to study the relationship existing between video games and contemporary art. From 2002 to 2007, she worked in the Department of Cultural Action of the Palais de Tokyo, the well-known exhibition site for contemporary art in Paris. Her passion for video games made her responsible for the foreshadowing of the "Second Life" antenna in 2009 at the Palais de Tokyo. She was the artistic director of the Reality Festival in 2008, the first international festival of art especially dedicated to virtual reality, and of the Atopic Festival in 2009, which took place in Paris (cite des Sciences et de l'Industrie) between October 29 and November 4. She is author of many articles on contemporary artists and she is currently editor of the INTERARTIF section published by Amusement Magazine. She is completing her PhD thesis between the University Paris IV "Pantheon - La Sorbonne" and the University of Rome "La Sapienza", bearing the title «The aesthetic challenges of video games and their influence on contemporary artistic creation». Margherita Balzerani has also been Professor of Semiotics and Art History at the School of Manga, Eurasiam and Museography ICART in Paris. Since October 2009, she leads the «Art and digital tools» lesson at the Ecole Nationale Superieure des Beaux Arts in Paris. She lives and works in Paris and she likes to teleport and live through virtual worlds.

4.

15 DEC. 2010 // 16:00 - 17:30
Intervention de Ivan Chabanaud
Marseille, France
http://www.chabalab.net

From PCF

Février 1996, les dirigeants des sept pays les plus puissants du monde se réunissaient à Bruxelles à propos de la société de l'information. Consacrée aux autoroutes de l'information (ces réseaux de télécommunication permettant de transmettre, très rapidement et simultanément, données, informations, images, sons et textes), cette réunion pourrait accélérer le processus de déréglementation et de privatisation des réseaux et services de communication en Europe et en France. Qu'est-ce qui est en jeu ?

In 1996, the leaders of the world's 7 most powerful countries met in Brussels to deal with information society. Their meeting was devoted to the "information highways"(i.e the telecommunication networks allowing huge flux of simultaneous information, data, images..), thus accelerating the deregulation process at the national and European levels. What are they playing with? What is at stake?

5.

16 DEC. 2010 // 10:00 - 12:00
Intervention de Jean Cristofol
Aix-en-Provence, France
http://temporalites.free.fr

Le GPS et la carte à l'échelle 1/1.

L'un des traits qui différencie la carte du territoire et qui marque le caractère de représentation de la carte est la spécificité du point de vue qu'elle instaure, un point de vue «surplombant», dominant. Un autre de ces caractères est la petitesse relative de la carte par rapport au territoire, ou si l'on préfère l'échelle de la carte. Et bien sûr, cette caractéristique a donné lieu au paradoxe de son renversement dans l'idée d'une carte qui serait à l'échelle 1/1, c'est-à-dire à la dimension même du territoire. L'un des problèmes posés par la carte à l'échelle 1/1 est celui de la place possible du sujet qui voudrait la consulter, c'est l'abolition de ce point de vue surplombant et extérieur généré par la modélisation classique, puisque cette carte à l'échelle du territoire nous recouvrirait inévitablement, à moins qu'elle ne nous réduise à courir sur sa surface et à glisser dans ses plis. Or les technologies de géolocalisation en temps réel, avec leurs satellites qui tournent autour du globe terrestre et leurs transferts permanents de données, reposent d'une façon entièrement nouvelle la question de la carte à l'échelle 1/1 dans une logique de flux informationnels. La carte est devenue elle aussi un territoire.

GPS and map in a scale of 1/1

One of the main differences between a map and the territory it represents is the "overlooking" or dominant viewpoint imposed by the map on the territory. Another characteristic of the map is its scale, i.e the small size of the map as compared to the territory it represents. Hence the idea of a paradoxical full scale map. A full size map questions the position of its user who is no longer in an overlooking position and who might be condemned to run on its surface and slip in its folds. Global positioning systems, space-based global navigation satellite systems, provide permanent location data flux and thus question the full-size map in a new way. Within the logics of information flux the map becomes itself a territory.

6.

16 DEC. 2010 // 14:00 - 15:30
Intervention de THE WA
Berlin, Allemagne
http://www.the-wabsite.com

(Cf. page 15)

7.

16 DEC. 2010 // 16:00 - 17:30
Intervention de Hovig Ter Minissian
Tours, France

Trouver son chemin dans les jeux vidéo : les représentations de l'espace vidéoludique

Hovig Ter Minassian (université François-Rabelais de Tours) et Samuel Rufat (université de Cergy-Pontoise) sont maîtres de conférences en géographie. Ils font partie du laboratoire junior « Jeux vidéo : pratiques, contenus, discours » (ENS de Lyon). Dans cette conférence, ils présenteront leurs réflexions sur les représentations de l'espace vidéoludique. Il n'y a pas de jeu vidéo sans espace, de la route qui défile devant une voiture à la recréation du globe terrestre, en passant par des univers imaginaires. Le jeu vidéo se prête par ailleurs à une diversité des modes de représentations spatiales, et à une pluralité de pratiques spatiales (explorer, produire, conquérir). Enfin, en tant qu' « artefact culturel », il est vecteur des représentations et des idéologies spatiales des concepteurs.

Finding one's way in video games : video game space representations

Hovig Ter Minassian (university François-Rabelais of Tours) and Samuel Rufat (university of Cergy-Pontoise) are lecturers in geography. They are members of the junior lab "Jeux video: pratiques, contenus, discours" (ENS de Lyon). In this conference, they'll present their thoughts about video game space representations. There is no video game without space, from the road under the car wheels to the whole planet Earth, through imaginary universes. Besides, the video game lends itself to a variety of spatial representations modes, and to a plurality of spatial practices (exploration, production, conquest). Finally, as a "cultural artefact", it vehicles the game designers' spatial representations and ideologies.

8.

17 DEC. 2010 // 10:00 - 12:00
Intervention de Ewen Chardronnet
Porto, Portugal
http://semaphore.blogs.com
http://laboratoryplanet.org

Ewen Chardronnet est un artiste, auteur et curateur qui explore dans ses travaux depuis de nombreuses années les frontières floues entre civil et militaire.

Ewen Chardronnet is an artist, writer and curator, who's been investigating the blurring frontiers between the military and the civilian for many years.

9.

17 DEC. 2010 // 14:00 - 15:30
Intervention de Benjamin Nuel
Paris, France
http://www.benjaminnuel.com
http://www.hotelaspecialplace.com

Né en 1981 à St-Étienne. Benjamin Nuel a développé son travail artistique dans le champ de la vidéo et du cinéma. Sa réflexion s'oriente aujourd'hui vers des formes de narration non linéaires, utilisant la 3D en temps réel et les codes du jeu vidéo. « L'artiste, loin du désespoir ou de l'angoisse, met en échec la posture du spectateur ou du joueur avec douceur et facétie, non pour l'anéantir, mais pour le mener à une poétique de l'éphémère prolongé en durée, fondée sur un minimalisme instillé au cœur des systèmes les plus foisonnants qui soient : les films d'animation, les jeux vidéo, les univers simulés. En désamorçant avec bienveillance les réflexes conditionnés que nous avons développés face aux médias figuratifs, Nuel ne vient pas frontalement dénoncer le code, le genre, le stéréotype, et c'est en cela qu'il nous surprend encore davantage par rapport à tant de ses contemporains. Il préfère favoriser l'émergence d'une magie, d'une évocation qui en passe par le non-dit, par la disparition, par l'évanouissement des enjeux. Un reflux harmonieux qui suscite en retour l'aspiration violente d'en trouver le sens. De ce vide serein, propice à la contemplation réflexive comme à la déconstruction, de ce retrait étrange, tout à la fois intellectuel et sensible, pourraient bien surgir des phénomènes, créatures ou rencontres insolites. » Étienne Armand Amato, Docteur qualifié en Sciences de l'Information et de la Communication.

Born in 1981 in St etienne. Benjamin Nuel has developed his artistic work in the field of video and film. It was distributed and exhibited in events like the Locarno Film Festival and the Rencontres Internationales Paris/Berlin/Madrid. His thinking is currently geared towards forms of non-linear narrative, using real-time 3D and codes video game. He just completed a digital work, hotel. Inspired by the mechanics and aesthetics of the video game war, it rests on springs in the order of fascination, curiosity and frustration in an anti-spectacular. There are, as in the rest of his artistic production, issues of utopia and survival, a certain taste for the drift and the desire to explore areas of friction between the codes and genres. Delineate an area, build a world impossible, sliding between different time.

10.

17 DEC. 2010 // 16:00 - 17:00
Intervention de Gregory Diguet
Montpellier, France
http://www.bipolar-production.com

Bipolar est un bureau de production et diffusion en art. A l'initiative de cette jeune structure implantée à Montpellier, Grégory Diguet privilégie les écritures interdisciplinaires : installations, projets sonores, créations scéniques, performances... Les artistes accompagnés ont tous en commun d'intégrer la création numérique et la recherche dans une approche plus globale, susceptible à terme de déplacer les lignes entre arts numériques et art contemporain. Bipolar accompagne aussi bien de jeunes talents (Selma Lepart qui expose à GAMERZ en 2010, Valentin Durif...) que des artistes plus confirmés (Thierry Fournier) pour le développement et la diffusion de leurs projets, en France et à l'international.

Bipolar is an artistic production and diffusion agency based in Montpellier, France, mostly developing interdisciplinary projects in the areas of installation, sound art, scenography and performance. Bipolar focuses on artists who all integrate digital art and research practices in challenging approaches to digital and contemporary art forms. Bipolar works for the national and international production and promotion of young artists (like Selma Lepart in GAMERZ 06, Valentin Durif) and experienced artists likewise (Thierry Fournier).

11.

17 DEC. 2010 // 16:00 - 17:00
Table ronde.

Le festival accueille cette année une rencontre professionnelle initiée par ARPAN, le jeudi 09 décembre à partir de 14H30 à 17H00 dans l'amphithéâtre de l'École Supérieure d'Art d'Aix-en-Provence. Cette rencontre, ouverte au public, sera l'occasion de présenter des pratiques, de favoriser des liens et des échanges entre des artistes, des structures associatives régionales et de professionnels autour des arts et des cultures numériques : les enjeux de la recherche et création pour les artistes, de la production et de la diffusion des oeuvres, du développement des pratiques culturelles avec les publics. ARPAN est une association qui regroupe une vingtaine d'artistes, de structures culturelles, et de lieux d'accès publics à Internet qui portent des projets artistiques et culturels avec les outils numériques en région PACA. Ce réseau d'acteurs partage l'utilisation des outils et des technologies numériques comme objet et moyen de création artistique, de médiation, de pratique culturelle et d'expression, dans une démarche contemporaine. Chaque acteur agit dans des cadres de politiques publiques et/ou privés en développant des logiques collectives pour expérimenter, créer, produire et diffuser des œuvres, inventer des modes de médiation entre artistes et publics. Depuis plus de 10 ans, les actions et les projets sont ancrés auprès de publics, de territoires.

Pourquoi ARPAN, réseau d'acteurs en développement ?

Nous avons constaté que se poursuit la diffusion des innovations technologiques et que, à travers différents dispositifs publics et privés se travaille l'inscription de ces innovations au cœur des questions de société. Il nous paraît alors essentiel que les acteurs artistiques et culturels soient parti-prenant de ces logiques. Par nos projets, nos réflexions et propositions, nous souhaitons participer aux développements et à la structuration de ce champ des arts et des cultures numériques en région PACA.

This year the festival organizes professional meetings initiated by ARPAN. Thursday 9th December from 14:30 p.m. in the auditorium of the art school in Aix-en-Provence. These meetings are open to the public ; it will be an opportunity for exchange and discovery between artists and associative regional structures. ARPAN is an association mixing artists, structures, places of public access to the Internet that are involved in artistic and cultural projects with digital tools in the PACA region.We share the use of tools and technologies like new media of creation, mediation, practice and expression, in a resolutely contemporary artistic approach. For over 10 years, actions and projects are rooted audiences, emphasizing areas of research of general interest about the practices of these tools in our society.

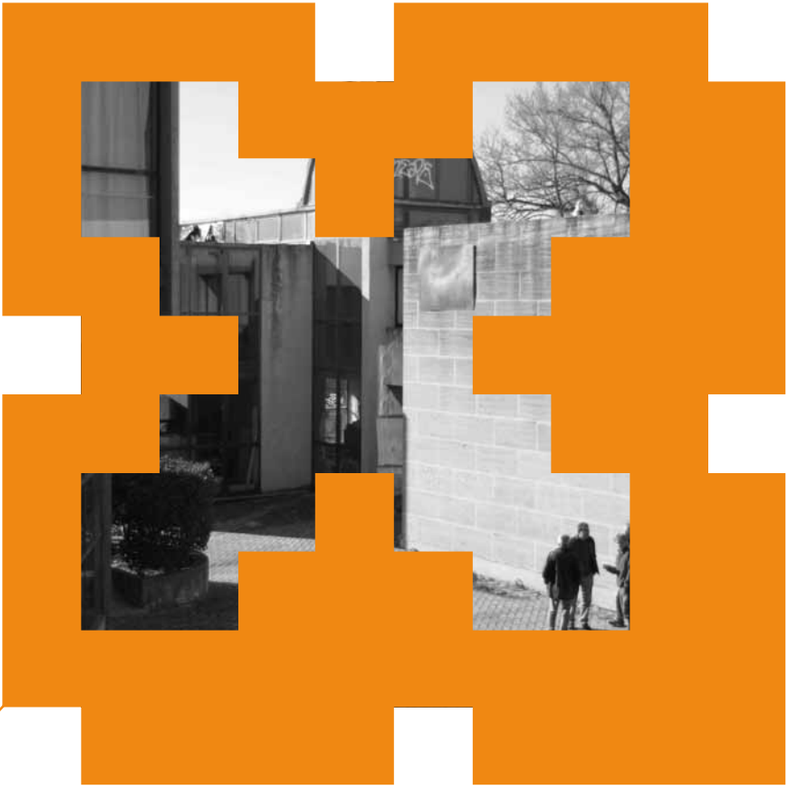
Why ARPAN?

We note that the dissemination of technological innovations and, through various public and private works is the inclusion of these innovations at the heart of social issues. It seems essential that the artistic and cultural actors-parties are taking these logics. By our actions, our skills and experiences, we are able to participate in the development of this new media.

Jeudi 9 Décembre 2010
Ecole Supérieure d'Art d'Aix-en-Provence
De 14h30 à 17h00 - *Thursday, December 9th 2010 from 2:30 pm to 5pm*

RENCONTRES PROFESSIONNELLES

http://www.arpanpaca.org



SECONDE NATURE

Seconde Nature
http://www.secondenature.org

Seconde Nature est un projet pluridisciplinaire promouvant les créations artistiques associées aux champs des musiques électroniques et des arts multimédia. À travers ses différents axes d'activités (production, diffusion, transmission), Seconde Nature met en lumière une création contemporaine hybride et décloisonnée. Offrant au public un espace de 200 m2 dans le centre-ville aixois, Seconde Nature propose de nombreux rendez-vous hebdomadaires (concerts, live et DJ set, expositions, soirées cinéma, rencontres, workshops ...). Chacune de ces propositions, souvent présentées de manière simultanée, interroge en permanence la transversalité des pratiques artistiques actuelles. Des actions de médiation en direction des publics viennent compléter le panel de ces rendez-vous. L'année dernière, plus de 3 000 personnes (particuliers, associations, centres sociaux, écoles, collèges, lycées...) ont été touchées par ces actions.

Seconde Nature is a pluridisciplinary project aiming to promote artistic creations related to electronic music and multimedia art. Through its production, broadcast and transmission activities Seconde Nature highlights an hybrid contemporary creation without boundaries. Located in Downtown Aix-en-Provence and boasting a 200m² showroom, Seconde Nature offers several weekly events (Live, DJ sets, exhibitions, meetings, workshops...).Each of those events, often presented simultaneously, question actual artistic practices. Last year, more than 3000 persons (individuals, associations, social centers, schools...) were directly concerned by SN's actions towards the public.

LAURENT BASSET
JÉRÔME FINO

Marseille, France
http://www.lolalilo.com
http://www.azertyuiopqsdfghjklmwxcvbn.org

***PARODI*, installation visuelle pour bar, 2010**

Anagramme du jeu de hasard «Rapido», le «Parodi» est un plagia de la Française des Jeux, reprenant ses différents éléments graphiques (affiches, feuillets, animation sur écran, stylos). Via l'animation, «Parodi» est une critique du comportement addictif provoqué par l'attrait du gain, comportement mis en garde par le slogan de la Française des Jeux «restez maître du jeu».

Les règles sont simples:

- misez
- cochez
- souriez
- gagnez (une bière)

Tirage toutes les 10 minutes.

Le plagiat (du latin plagianus, ii, celui qui vole l'esclave d'un autre ou vend une personne libre) consiste à s'inspirer d'un modèle que l'on omet délibérément de désigner.Le plagiaire est celui qui s'approprie frauduleusement le style, les idées, ou les faits. C'est à partir de ce protocole que les artistes Laurent Basset et Jérôme Fino ont conçu leur projet «Parodi». Mêlant programmation et éditions, l'installation «Parodi» est avant tout une performance de comptoir, dans laquelle le spectateur est amené à suivre son instinct, tester son addiction au jeu et boire de la bière.

Laurent Basset et Jérôme Fino sont tout deux plasticiens-plagiaires, qui collaborent ensemble depuis 2005. Ils sont les co-fondateurs du collectif Radio Free Robots (RFR), une rubrique radiophonique entièrement conçue par voix de synthèse qui met en scène des robots débattant de thèmes aussi divers que la sociorobotologie, le cyber terrorisme, la linguistique numérique, la bio-informatique, la place de l'humain dans la société, le temps qu'il fait, les objets autonomes, etc. Laurent Basset réalise depuis 2004 des animations flash, refusant toute interactivité, car il refuse toute domination. Jérome Fino quant à lui ne se refuse jamais une bonne occasion de détourner des caves pour organiser des concerts de musiques électr(on)iques. Le «Parodi» existe depuis 2006 et fut présenté la première fois durant le 5e festival Bandits-mages. L'édition est co-produite par Les Éditions du Tingre.

***PARODI*, visual installation for bar, 2010.**

«Parodi» is an anagram of the gambling game «Rapido» from the company «La Française des Jeux», with it's visual style mimicing their graphics (posters, leaflets, animation on screen, pen). Through animation, «Parodi» is a critic of addictive behavior caused by the lure of gain, behavior warned of by the slogan of «La Française des Jeux»: «stay the master of the game.»

The rules are simple:

- Stake
- Choose
- Smile
- Win (a beer)

Draw every 10 minutes.

A plagiarism (from Latin plagianus, ii, the one who stole the slave of another, or sells a free person) is to build a model which deliberately omits to be designed. The plagiarist is one who fraudulently appropriates style, ideas, or facts. The artists Jerome Fino and Laurent Basset have designed their project «Parodi» from this protocol. Mixing programming and publications, the installation «Parodi» is primarily a performance in which the viewer is led to follow his instincts, testing his addiction to gambling and drinking beer.

Laurent Basset and Jerôme Fino are both artists-plagiarists, who have worked together since 2005. They are the co-founders of Radio Free Robots (RFR), a radio broadcast entirely made with synthetic voices which features robots discussing topics as diverse as socio-robot technology, cyber terrorism, digital language, bioinformatics, the place of humans in society, weather, autonomous objects, etc. Laurent Basset has been making flash animations since 2004, which refuse any interaction, because he refuses any domination. Jérôme Fino (who has never refused a good opportunity to drink) organises electr(on)ic music lives. The project «Parodi» exists since 2006 and was first presented during the 5th Bandits-Mages Festival. The project is co-produced by Les Editions du Tingre.

EWEN CHARDRONNET

Porto, Portugal
http://semaphore.blogs.com
http://laboratoryplanet.org

***Super Soldiers Industries*, installation, 2010**

Ewen Chardronnet est un artiste, auteur et curateur qui explore dans ses travaux depuis de nombreuses années les frontières floues entre civil et militaire. Ewen a notamment collaboré à de nombreux projets collectifs faisant croiser art et recherche, comme l'Association des Astronautes Autonomes, Bureau d'études, Makrolab, Acoustic Space Lab, La Planète Laboratoire, World-Information.Org. Il a par ailleurs participé à de multiples performances avec les collectifs Signal Sever!, Soopa ou Les Échappés. Pour GAMERZ, il nous propose d'explorer (et d'expérimenter ?) l'actualité de la pharmacologie et des dernières technologies utilisées par les armées dans la logique de développement du « Super-Soldat ». La capacité de combattre pendant des jours en se passant des périodes normales de repos et la conduite de performances qui sembleraient presque surhumaines (du moins bien au-delà du niveau de la plupart des personnels des services armés actuels), sont en effet considérées comme les clés du succès dans les conflits futurs. Ce n'est pas sans rappeler les super-soldats des Vengeurs de Marvel, Captain America avec son « Super Soldier Serum », le malchanceux Hulk, et le pur produit du complexe militaro-industrial-entertainment qu'est Iron Man, ainsi que toute la galaxie de leurs collègues ou rivaux super-soldiers. Si vous n'aimez pas les super-héros et les états modifiés de conscience, si vous aimez dormir, si vous avez peur de la mort et si vous répugniez à tuer des êtres humains (même virtuellement), ceci n'est pas pour vous !

Ewen Chardronnet is an artist, writer and curator, who's been investigating the blurring frontiers between the military and the civilian for many years. Ewen has taken part to many collective projects between art and research, for instance l'Association des Astronautes Autonomes(the autonomous spacemen association), Makrolab, Acoustic Space Lab, La Planète Laboratoire, World-Information. Org. He's also been involved in various performances with artists'collectives like Signal Sever!, Soopa or Les Echappés. For the GAMERZ Festival, Ewen invites us to investigate (and experiment?) the latest discoveries of pharmacology and the new technologies at use for the Super Soldier planned by the Army; Super-human military training techniques (i.e days of fight with no sleep) are considered as the key to the victory of future wars : they seem to develop alien capacities, far beyond the average level of todays'armies, as in Marvel Comics and the super-hero team «the Avengers» Captain America's «supersoldier serum» or poor «Incredible Hulk»... If you're against super-heroes and altered states of consciousness, if you love sleeping, fear death and loath to kill human beings (even virtually!), please don't stop : the experience isn't for you!

GREGORY CHATONSKY

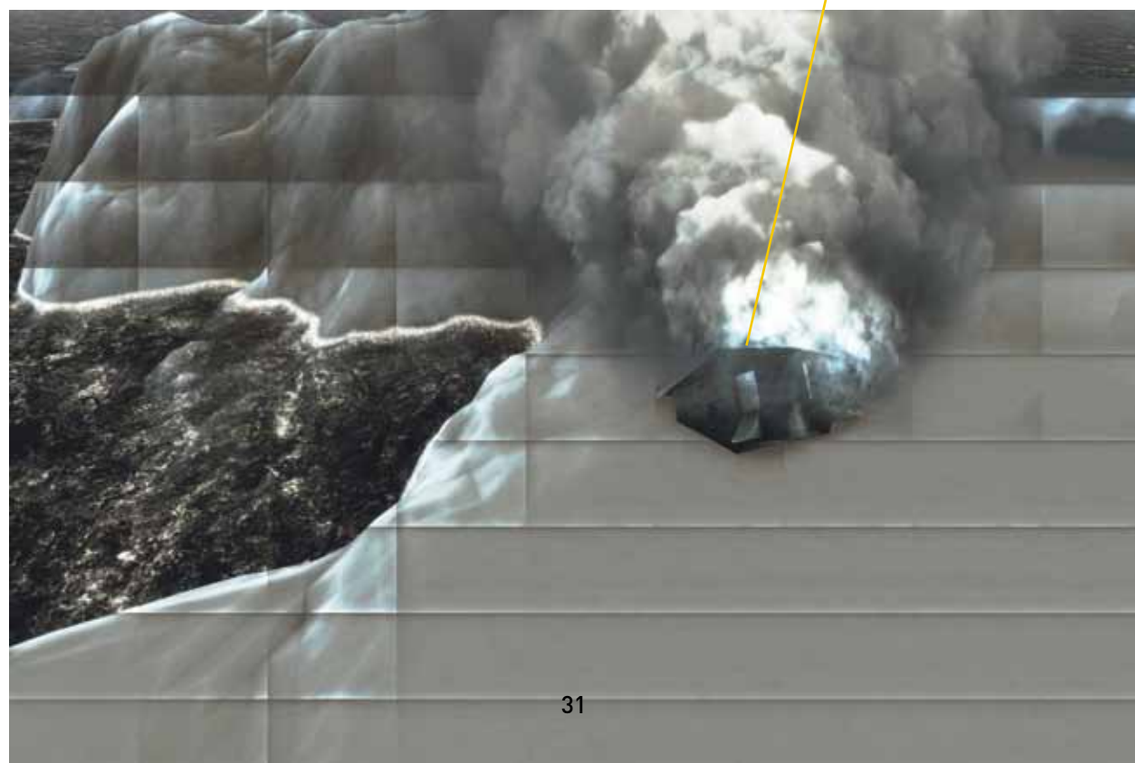
Montréal, Canada
http://incident.net/users/gregory

***Hisland*, installation générative, 2008**

L'empreinte digitale du visiteur est utilisée pour créer un relief topographique. Un moteur de jeu vidéo fait le rendu en temps réel. Le logiciel parcourt en tous sens cet espace glaciaire unique jusqu'à ce qu'un autre visiteur laisse son empreinte. Le travail de Chatonsky, tant par des installations interactives, des dispositifs en réseau et urbains, des photographies que des sculptures, interroge notre relation affective aux technologies, met en scène les flux dont notre époque est tissée et tente de créer de nouvelles formes de fiction.

***Hisland,* generative installation, 2008**

The visitor's fingerprint is used to create a topography. A video game engine renders the image in real time. The software covers this unique glacial space randomly until some other visitor leaves his fingerprint.Chatonsky's body of work, including interactive installations, networked and urban devices, photographs and sculptures, speaks to the relationship between technologies and affectivity, flow that define our time and attempts to create new forms of fiction.



DOLLS IN THE KITCHEN

Aix-en-Provence, France
http://lesliedorel.com/dollsinthekitchen

***Game-over-dose*, sculpture, 2010**

Nées d'une rencontre entre la créatrice Leslie Dorel et la pâtissière Marion Bonnefoy, les Dolls in the Kitchen proposent d'allier Art et Cuisine dans un esprit rétro, à la limite du kitsch. Pour l'évènement GAMERZ, elles s'approprient l'idée du détournement du jeu en proposant un visuel qui activera les papilles. En confrontant l'esthétique culinaire et le travail artisanal à l'esthétique artistique, les Dolls donneront une matière au virtuel. Assumant avec autodérision leur statut de «novices numériques», elles se laisseront posséder par l'esprit d'arcade, le temps du vernissage.

Leslie Dorel (artist) and Marion Bonnefoy (baker) are Dolls in the Kitchen. They mix art and cooking in a retro-kitsch spirit. For the GAMERZ opening they will tickle our taste buds with a blend of cooking, arts-and-craft and art that will give texture to the virtual.. Standing with self-derision in the position of "new-technologies greens" they will let themselves go to the arcade game spirit for the opening of the festival.

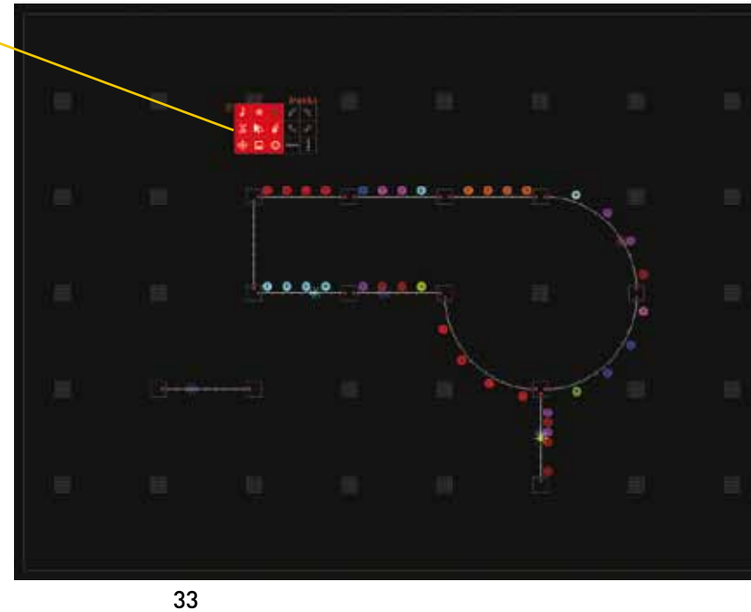
DOUGLAS EDRIC STANLEY

Aix-en-Provence, France
http://www.abstractmachine.net

***Trax*, installation interactive, 1997 / 2010**

Trax est un jeu d'écriture musicale combinatoire. S'inspirant à la fois du modélisme ferroviaire et de la composition minimaliste des années 60, Trax propose un espace de construction ludique où le joueur compose des réseaux de pistes bifurquantes qui forment au final un enchevêtrement simple mais complexe de potentiel musical. En plaçant ensuite des notes, des trains et des sémaphores, une modulation mélodique émerge, que l'on peut qualifier plus généralement de musique algorithmique. Trax sera présenté au festival GAMERZ sous la forme d'un prototype jouable sur iPad. Depuis plus de 10 ans, Douglas Edric Stanley explore les médias émergents dans un monde de plus en plus régi par la logique de l'algorithme. Son site, www.abstractmachine.net, recueille diverses réflexions et expérimentations liées à ces mutations épistémologiques.

Trax is a combinatorial sound toy. Mixing model railroads and 1960's minimalist composition, Trax allows players to build up circular networks of bifurcating rails that branch out into both simple and complex combinations of musical possibility. By placing notes, "tranes", and semaphores into this ludic rail yard, a modular melody emerges, otherwise known as algorithmic music. Trax will be exhibited at the Festival GAMERZ as a playable prototype for iPad. For the past 10 years, Douglas Edric Stanley has been exploring emerging media forms in a world progressively ruled by the logic of the algorithm. His website, www.abstractmachine.net, collects many of his experiments and writings, especially as pertaining to these epistemological shifts in media forms.



CHEN ZOU

Shanghaï, Chine

***PandiPanda*, installation interactive, 2010**

L'idée de PandiPanda est venue du visionnement d'un reportage qui devait avoir pour titre "Le panda a un problème avec le sexe". Dans ce documentaire, des vétérinaires montrent des films pornographiques à des pandas pour qu'ils imitent ce qui leur est donné à voir. Ils leurs proposent des endroits privés pour qu'ils accomplissent leurs désirs sexuels. « L'illustration de ces propos (la reproduction des pandas, un véritable challenge en soi) que je propose se prête parfaitement à l'utilisation de la Wiimote, qui fonctionne avec les mouvements corporels du joueur (et non en appuyant sur des boutons). L'action des spectateurs semble être une scène de masturbation masculine. Le mouvement est répétitif et provoque l'ennui, c'est donc une action physique sans plaisir mental. Comme l'acte d'accouplement animal ? »

Chen Zou est née en 1979 en Chine. Vit et travaille actuellement en France. Elle a effectué une maîtrise en art plastique à École des Beaux-Arts de Hubei (Chine) en 2002 et est diplômée d'un DNESP en 2009 à l'École européenne supérieure de l'image de Poitiers-Angoulême (ÉESI). Son travail est axé principalement sur la problématique de la similarité entre le jeu de l'enfant et la création artistique. Le gameplay est choisi comme un nouveau langage d'expression dominant. Elle travaille régulièrement en collaboration avec des programmeurs et des designers tels qu'Harold Pichol et Johan Euphrosine. Elle écrit ponctuellement pour le magazine chinois Art World.

***Pandi Panda*, interactive installation, 2010**

PandiPanda was imagined after watching a documentary entitled « Pandas 'sexual problems »: Vets explained how to cure pandas' sexual disorders by showing them pornographic movies so that they can do the same. Then the pandas were given some privacy in order to fulfil their sexual needs. Pandas' reproduction method, a challenging subject (!), perfectly illustrates the use of wiimote based on the body movements of the player. The movements of the audience look like masturbation: the movement is regular and boring, a mechanical movement with no pleasure of the soul, just like mating?

SOIRÉE
CONCERTS / PERFORMANCES
17 DEC. 2010 - 21:00

SCOTTY GLUTTONO

NYC, USA
http://www.monsieurmoo.com

Le DJ new-yorkais Scotty Glutono propose un set pointu et décalé issu de son dernier album signé Chef Milf Records : Rohr im Kofferraum, savoureux mélange de UK Funky, disco-trash et Kumudo dont le seul objectif est de vous empêcher de quitter le dance floor en vous écrasant de grosses basses. Un set coloré et radical qui vous transportera hors du temps !

The New Yorker DJ Scotty Glutono offers us a sharp and shifted set extracted from his latest album signed with the label Milf Records: Rohr im Kofferraum, a tasty mixture of UK Funky, disco-trash and Kumudo whose only purpose is to prevent you from leaving the dance floor crushing you with big bass. A colorful and radical set will transport you out of time !

KEYGEN KAOTIC

Prague, République Tchèque

http://www.myspace.com/keygenkaotic
http://www.myspace.com/kidreverse

Adepte de musique électronique depuis le début des années 90 Keygen trouva dans la scène underground techno l'esprit et le style de musique qu'il aime. Dès lors, il rejoint le sound system Kaotic avec lequel il organisa de nombreuses parties dans le sud de la France et partout en Europe... Dj exclusivement à l'époque, il distilla des mix passant du hardcore à la tribe, l'acid ou la drum n'bass. C'est en 2000, qu'il passa au live, il s'équipa alors de machines tel que le MPC d'Akai qui restera jusqu'à maintenant sa machine de prédilection. Puis vint ensuite les productions sur vinyles. Il commença par des collaborations avec le label War, puis Le Diable au Corps, Astrofonik et Underground Tekno, etc. En 2004, lors d'une tournée en République Tchèque, avec des artistes tels que Weasel Buster, Nout, Suburbass, MSD et Beuns, un crew se forma les YESPAPA ! Un état d'esprit résolument ultra positif et happy qui caractérisera et influencera ses lives futurs. Désormais expatrié à Prague, Keygen joue à travers l'Europe et le monde, en clubs et festivals, délivrant un live efficace définitivement happy mêlant mélodies et remix, toujours agrémenté d'une rythmique hard et d'un kick ultra puissant ! Défini même comme le plus gros kick de la scène hard tekno par ses confrères.

Fan of electronic music since the beginning of the 1990's, Keygen found in the underground techno scene the spirit and style of music he likes. He joined the sound system Kaotic with which he organized many raves in the south of France and throughout Europe. At that time, he performed solely as a DJ and distilled mixes from hardcore to tribe, acid, drum n' bass, etc. Then in 2000 he decided to go live and bought machines like the Akai mpc, which became his favourite machine. He then ventured into the production of vinyls. He started by collaborating with the label war, then Le Diable au Corps, Astrofonik, Underground Techno, etc. In 2004, during a tour in the Czech Republic with artists like Mat Weasel Buster, Nout Suburbass MSD, Beuns, the YESPAPA crew was born! This had a resolutely ultra positive and happy frame of mind which influenced and characterized all his future lives. Now living permanently in Prague, Keygen plays throughout Europe and the rest of the world in clubs and festivals, delivering an effective and definitely happy live, mixing melodies and remixes but always spiced with a hard rythm and an ultra powerful kick, defined as the biggest kick on the hard tekno scene by his fellow artists.

WJ-S

Retrogaming WJ-S performance, Isabelle Arvers et Confipop
Marseille, France

http://www.wj-s.org
http://iarvers.free.fr
http://www.myspace.com/confipop

WJ-S est un logiciel et un dispositif public de performances web, modulable, permettant à des WJ-S (webjockeys, artistes, passionnés et mutants du web) de jouer live avec des contenus en ligne. WJs est une expérience partagée et visible de la navigation. Les WJs prennent le contrôle d'un dispositif multi écrans et surfent simultanément dans plusieurs fenêtres de navigateurs à la fois. WJ-S est une expérience immersive dans le flux. WJ-S est un projet conçu et produit par Anne Roquigny.

Pour cette performance, Isabelle Arvers jouera en live à des jeux des années 80 et surfera au travers de leur esthétique, sur la musique acidulée «8bits» jouée par Confipop depuis sa Gameboy !

WJ-S is a software and a flexible public device for web performances allowing WJ-S (webjays, artists, web addicts and web mutants) to play live with text, sound and visual content available on line. WJs take the control of a multiscreens environment and surf at distance in different browser windows simultaneously. WJ-S is a visible and collective experience of the surf. WJS is an immersive experience in the flux. WJ-S is a project created and produced by Anne Roquigny.For this performance, Isabelle Arvers will play live and on the web to 80' video games and their aesthetics while Confipop will play his fancy 8 bit music!

GALERIE SUSINI

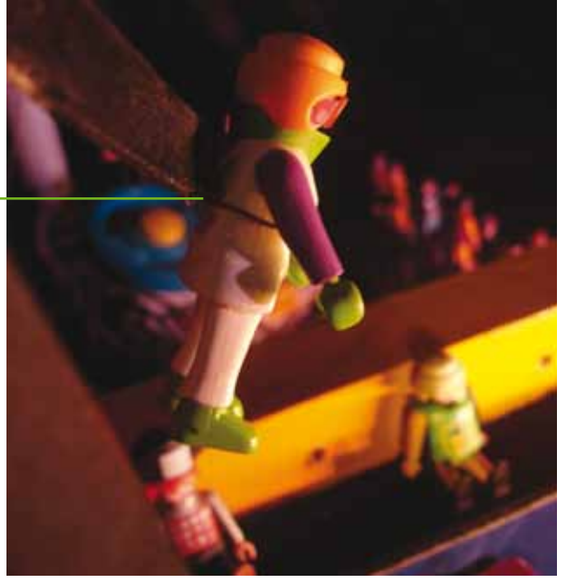
Galerie Susini

Située au centre ville d'Aix-en-Provence (Cours Sextius), créée en 1993 l'association Galerie Susini contribue à l'animation de la vie culturelle aixoise, en devenant au fil des années un acteur incontournable de la scène de l'art contemporain. La Galerie se veut avant tout être un espace de liberté et de création, en donnant le plus souvent possible, l'opportunité et les moyens à de jeunes artistes de réaliser une première exposition personnelle. Elle permet également la mise en relation des artistes avec le milieu de l'art contemporain (journalistes, critiques, collectionneurs, galeristes, créateurs d'évènements, institution). Elle a participé et participe encore à de grands rendez-vous culturels comme : L'Art Dégénéré, Pur Impur, Un Eté Chinois, le festival de la BD d'Aix-en-Provence, le festival GAMERZ, ainsi qu'à certaines actions caritatives avec Aides Provence ou le Réseau Santé Provence, mais aussi à des rencontres internationales comme Art-Jonction à Cannes et Nice, la foire d'Art Contemporain de Stockholm. Si l'essentiel de sa programmation est tourné vers la jeune création contemporaine, (plus de 150 artistes présentés à ce jour) elle a également accueilli des artistes reconnus internationalement : Hervé di Rosa, Yvon taillandier, Sébastiano Fini, Julien Blaine, Jean-Jacques Ceccarelli...

La Galerie Susini reçoit le soutien de la ville d'Aix-en-Provence et du Conseil Général 13, ce qui lui permet de prendre en charge l'organisation des expositions et des événements, le catalogue lié à ses programmations et l'accès libre du public. Après la rénovation des locaux en 2009, la Galerie s'est donné pour objectif le renforcement des passerelles avec les différents acteurs culturels de la ville (partenariat) mais surtout la préservation d'un espace de totale liberté.

Located on the Cours Sextius in the center of Aix-en-Provence, the association Galerie Susini was established as a partner in the cultural life of the town in 1993. Since then the Galerie has become an increasingly important player in the contemporary art scene. The Galerie's principle objective is to maintain a space where freedom of creativity is paramount, where young contemporary artists can find the opportunity and means to present a first solo exhibition with avenues leading to further contacts in the contemporary art world--journalists, critics, collectors, other galleries, art event organizers, or institutions. Participating in cultural events such as L'Art Dégénéré, Pur Impur, Un Eté Chinois, le Festival de la BD d'Aix-en-Provence, le Festival GAMERZ, the Galerie Susini also takes part in the charitable actions Aides Provence or Réseau Santé Provence. In addition, the Galerie is present at international art events, Art-Jonction in Cannes and Nice, and the Contemporary Art Fair of Stockholm. While Galerie Susini focuses essentially on young contemporary artists (over 150 artists have been presented to date), the work of a number of established international artists has also been shown (Hervé di Rosa, Yvon Taillandier, Sébastiano Fini, Julien Blaine, Jean-Jacques Ceccarelli).

Funding provided by the town of Aix-en-Provence and by the Conseil Général 13 permits the Galerie to organize exhibitions and events, to produce the program catalogs, and to maintain free admission for the public to the Galerie. Space renovations completed in 2009 mark Galerie Susini's renewed direction in strengthening its ties with all the actors in the cultural arena of Aix-en-Provence, but above all to preserve a space devoted to total artistic freedom.



DEBEUL AXL

Avignon, France
http://www.debeul.org

***Playmobeat*, installation interactive, 2010**

Bienvenue dans un univers de jouets dominé par ces petites figurines qui ont bercé (et continue de le faire) l'imagination de nombreuses générations d'enfants : les playmobils. Nous avons tous grandi et certains jouets nous ont suivis. Ceux de Debeul se sont adaptés au monde d'aujourd'hui et sont maintenant de grands adeptes de la musique électronique. Entre théâtre d'objets et studio musical, cette installation interactive nous plonge au cœur du monde du live électronique. Un live sans concession, brut et totalement improvisé... par le public. La frontière artiste / public se trouve alors mise à mal et l'imagination et la soif d'exploration de nos jeunes années prennent le dessus. Mais ici, pas de machines high-tech dernier cri ; le séquenceur rythmique est en bois, le synth-bass fabriqué dans une sous-coupe de jardinière en plastique, la platine entraîne une poulie et les contrôleurs sont des vieux jouets sauvés d'une triste fin dans une usine de recyclage. Bref, les vieux objets trouvent une seconde vie et nous retrouvons une seconde jeunesse.

***Playmobeat*, interactive installation, 2010**

Welcome to the world of Playmobil, the small figures that have been inspiring children to create their own world and let their imagination soar! Some of our toys have been ageing with us: Those of Debeul adapted to our times and have become great fans of electronic music! Somewhere between a toy theatre and a recording studio, Debeul's interactive installation gets the audience right at the heart of live electronic music... A raw improvising performance takes place in which the audience plays its part. When the childish thirst for discovery and imagination take power, the limits between the artist and the audience are undermined.No high-tech machinery here: a rhythmic sequencer made of wood, a synth-bass made out of a garden plastic plate, a turn t-able driving a pulley and speed controllers made out of old toys saved from the recycling factory. A new life for old toys and a second youth for all of us!

GRÉGOIRE LAUVIN

Aix-en-Provence, France.
http://www.gregorth.net

***Mesa Draw*, installation interactive, 2009**

Mesa Draw présente un paysage schématique défilant à l'infini, comme vu par la fenêtre d'une voiture traversant nonchalamment les Montagnes Rocheuses. Le visiteur interagit avec la pièce en déplaçant sa main devant un boitier analogique relié à l'ordinateur. De ce mouvement dépend le dessin du paysage défilant devant ses yeux. Mesa Draw propose une expérience poétique et contemplative, un voyage immobile, où chaque visiteur prend une part distraitement active. Grégoire Lauvin développe des installations où nature et technologie interagissent de manière étroite et poétique, dans l'esprit de la mouvance «hacking» et du décloisonnement technologique. Électronique et éléments vivants, que ce soit le corps du visiteur ou des plantes, s'y interfacent et fusionnent.

***Mesa Draw*, interactive installation, 2009**

Mesa Draws *presents a never-ending landscape that passes by. The relief of this landscape is generated by an analog device connected to a computer. The landscape unfolds from left to right, as seen through the window of a car. When no one watches, the landscape is flat. But when the spectator moves his hand upon the box in front of the screen, interaction takes place, thus changing the landscape passing by in front of him. Mesa depicts the landscapes of the American Rocky Mountains. It is an invitation to a poetical and contemplative experience, a static yet never-ending trip to the minimal landscapes softly drawn by the audience, same and different each time. Mesa Draw is also a tribute to Jack Kerouac's On the Road, the manifesto of the Beat Generation that depicts the journey through the wild American landscapes as a mystical experience.*

ARCADE PACA

ARCADE
http://www.arcade-paca.com

L'Arcade est l'agence régionale des arts du spectacle.

UN LIEU RESSOURCE : • fonds documentaire spécialisé : presse professionnelle, études, rapports, fiches pratiques, réglementations, ressources multimédias artistiques et éducatives ... • Rendez-vous personnalisés pour les porteurs de projets. • Journées d'information professionnelle (programme Zoom) • Portail internet www.arcade-paca.com (dossiers documentaires, actualités, offres d'emploi, annuaires des opérateurs, agenda des spectacles...)• Newsletter mensuelle, la e.lettre (l'actualité des professionnels en région)

UN CENTRE DE FORMATION : Une offre de formations professionnelles au management des entreprises culturelles, répartie en 3 filières : • Production / diffusion. • Management / administration / gestion. • Communication / relations avec les publics

UN OBSERVATOIRE DES ARTS DU SPECTACLE : Production d'indicateurs, d'études, d'analyses sur la situation des arts du spectacle en région : • L'emploi et la formation • Les financements publics et l'économie du spectacle • Les activités de production et de diffusion

UN ESPACE DE CONCERTATION ET DE PROMOTION : • Organisation et animation avec les professionnels de débats pour le développement du secteur (groupe de travail, rencontres professionnelles...) • Actions de promotion des artistes et des opérateurs culturels de la région : www.pacabox.com, ...

UNE PLATEFORME D'ACCOMPAGNEMENT DES FESTIVALS ECO-RESPONSABLES: • Information et accompagnement des festivals souhaitant s'engager dans une démarche éco-responsable • Mise en place d'actions collectives et mutualisées sur le territoire.

Arcade is the regional agency for performing arts.

A RESOURCE CENTRE : • Specialized documentation archives: professional press, studies, reports, information sheets, legal issues, artistic and educational multi-media resources... • Individual meetings for project managers • Professional information days (Zoom programme) • Internet www.arcade-paca.com (documentary files, news, job offers, professional directories, show and event programmes...) • Monthly newsletter, the e.letter (news about professionals in the region)

A TRAINING CENTRE : • Courses in management available for professionals running cultural organizations : • Production / distribution • Management / administration • Communication / public relations

AN OBSERVATORY OF PERFORMING ARTS : Produces statistics, studies and analyses of the situation of performing arts in the region : • Employment and training • Government support for and the economics of shows and events • Production and distribution

A SPACE DEDICATED TO DISCUSSION AND PROMOTION : • Organizing and running debates with professionals on issues related to the development of this sector (work groups, professional meetings...) • Promotional events for artists and culture managers in the region: www.pacabox.com, ...

SUPPORT FOR FESTIVALS RESPECTING ENVIRONMENTAL ISSUES : • Information and support for festivals aiming to respect environmental issues related to their projects • Setting-up collective and mutualized projects across the territory

PROGRAMMATION DE VIDEOS PERFORMANCES PAR CIANT

(Centre International d'Art et Nouvelles Technologies)
Prague, République Tchèque
http://ciant.cz

Le Centre international d'art et nouvelles technologies (CIANT) est une plate-forme pour l'utilisation créative des technologies de l'information et de la communication dans le domaine des arts.

Fondée en 1998, l'objectif de CIANT a été de soutenir la production et la promotion d'activités artistiques, culturelles, de recherche et de projets éducatifs axés sur le déploiement de nouvelles technologies. Le laboratoire du CIANT est un lieu de production, fonctionnant comme un espace d'échanges interdisciplinaires et de collaborations entre des artistes visuels, sonores, des performers, des informaticiens et des designers de l'interactivité. Au cours des 10 dernières années, CIANT a établi de nombreuses collaborations entre scientifiques, artistes, instituts de recherche, universités, centres d'art dans l'ensemble de l'Europe et au-delà.

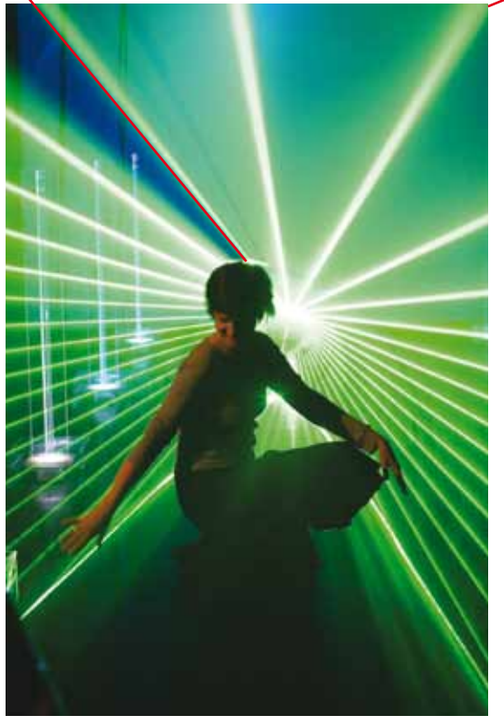
CIANT met en œuvre des projets qui visent le transfert de connaissances entre les différents domaines de la création et la recherche tout en conduisant à des résultats concrets tels que des prototypes d'applications interactives, de nouveaux logiciels, et l'intégration de technologies dans des œuvres d'art. Ces nombreuses activités sont fortement liées au domaine éducatif : des sessions de formation, festivals, expositions, spectacles et conférences.

Basé à Prague, République Tchèque, CIANT invite les artistes, scientifiques, chercheurs, conservateurs, et les acteurs culturels à s'impliquer dans différents formats de recherche exploratoire. Actuellement, CIANT met l'accent sur le développement d'installations en réseau et de performances, la conservation numérique et les archives, ainsi que l'intégration des nouveaux médias dans l'art et la culture.

1 - *VIRUS*, CIANT (CZ), 2005, 33'29''
Performance multimédia associant danse contemporaine et nouvelles technologies.

2 - *ETUDE*, CIANT (CZ), 2006, 13'32''
Performances multimédia associant performeurs réels et virtuels dans des environnements mixtes (son, 3D et vidéo).

3 - *GOLEM*, CIANT (CZ), 2009, 11'15''
Performance multimédia associant danse contemporaine et nouvelles technologies.



Established in 1998, CIANT´s goal has been to support production and promotion of artistic, cultural, research and educational projects deploying new technologies. As far as production is concerned, CIANT laboratory represents one of core activities, functioning as a space for interdisciplinary exchanges and collaborations between visual, sound and performance artists on one side, and computer scientists and interaction designers on the other. As for new technologies and art promotion, during the last 10 years CIANT has established numerous art/science collaborations with research institutes, universities, art centres as well as individuals across the whole of Europe and beyond.

With an assistance of public and private funding CIANT initiates and implements projects that aim to transfer knowledge among different creative and research domains while resulting in concrete outcomes such as interactive applications prototypes, new software and hardware integrations or take a form of artworks. Many activities have strong educational and presentational aspect: training sessions, festivals, exhibitions, performances and conferences.

Based in Prague, Czech Republic, CIANT invites artists, scientists, researchers, curators, and arts managers to get involved in various formats of short- and long-term exploratory research and production activities on both local and international level. Presently, CIANT has focused on development of networked installations and performances, digital preservation and archives, as well as advocacy of new media art and culture.

1* - VIRUS, *CIANT (CZ), 2005, 33'29''
Multimedia dance performance connecting contemporary dance and game technologies.

2* - ETUDE, *CIANT (CZ), 2006, 13'32''
Multimedia dance performance connecting contemporary dance with new technologies, mixing virtual and real performers in a 3D environment.

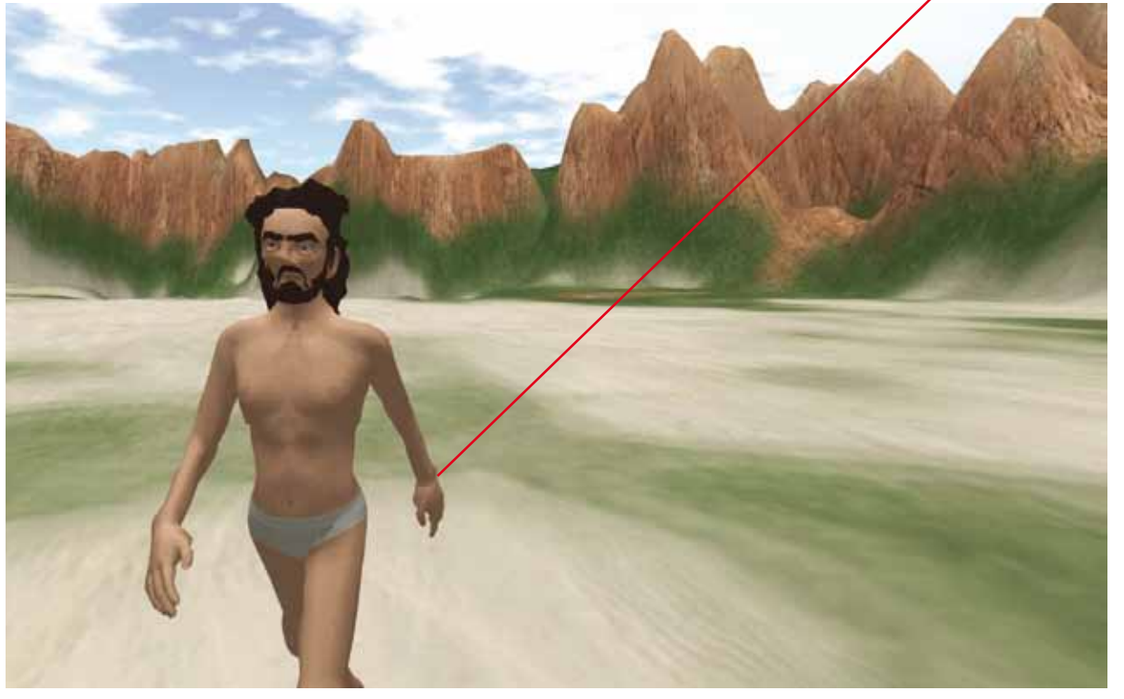
3* - GOLEM, *CIANT (CZ), 2009, 11'15''
Multimedia dance performance connecting contemporary dance with new technologies, mixing virtual and real performers in a 3D environment.

MACHINIMAS

Sélection de « machinimas », par Isabelle Arvers, Marseille, France, 2010
http://iarvers.free.fr

Les machinimas comme détournement politique ou artistique des jeux vidéo. Parce qu'ils utilisent des espaces virtuels, mais qu'ils en changent la perspective au moyen d'une stratégie artistique, les machinimas permettent une distance critique vis-à-vis d'un monde simulacre. Ils tendent à brouiller les frontières entre fiction et réalité et redéfinissent les contours du pouvoir transgression des jeux vidéo. "Là où le monde réel se change en simples images, les simples images deviennent des êtres réels, et les motivations efficientes d'un comportement hypnotique."* Les machinimas réactualisent la conception situationniste du cinéma dans laquelle, les images, les voix, les dialogues ou les interviews agissent comme différentes couches de sens. Et dans la plus pure tradition du piratage, le machinima peut être perçu comme le détournement d'un média de masse pour le transformer en moyen d'expression, politique, artistique... Pattern Island, Participation et Google Stooge sont des critiques d'une société de consommation et d'une course effrénée à la technologie qui en oublie sa vie privée, Maxmiptex et MissileCommand sont des réappropriations du jeu par une déstructuration du code qui en produit les univers, soit lors de performances de codage, soit par une mauvaise manipulation technique et il en ressort un travail qui fait penser aux premières manipulations du tube cathodique par Nam une Paik. Moon, Interludes romantiques, Kamikaze et Sphère sont plus comme des tableaux mouvants, Sphère de William Fink faisant même penser au Cri d'Edvard Munch avec ses visions hallucinatoires. Le temps se fige et les machinimas sont là pour en fixer un moment poétique et particulier.

* Guy Debord, La Société du spectacle, Paris, 1967.



Selection of « machinimas », by Isabelle Arvers, Marseille, France, 2010
http://iarvers.free.fr

Machinimas as a political or artistic "détournement" of video games. By using virtual spaces and changing the perspective as an artistic strategy, machinima allow a distanced critique of a simulated world. They tend to erase the boundaries between reality and fiction and redefine the transgressive power of the game. "There, where the real world is changing into simple images, simple images become real human beings and efficient motivations for an hypnotic behavior." They reactualize the Situationist conception of cinema, in which images, voices in dialogs or interviews or voice over, act as different layers of content. And in the purest hacking tradition, machinima can be perceived as a « detournement » or a diversion of a mass media to become a mean of expression, political or artistic... Pattern Island, Participation and Google Stooge are a critic of a consumer society and its wild race to technology while losing its privacy, Maxmiptex and MissileCommand are a diversion of the gameplay by a disintegration of the code that produces universes, either during performances of Livecoding, or through a bad technical manipulation from which emerges a work that reminds the first manipulations of the cathode ray tube by Nam June Paik. Moon, Romantic Interludes, Kamikaze and Sphere are more like moving paintings, William Fink's sphere even reminding Edvard Munch's shout with its hallucinatory visions. Time collapsed and machinima was there to fix that poetic and particular moment.*

**Guy Debord's The Society of the Spectacle (Paris, 1967)*

1.

***Google Stooge*, Phil Rice, (US), 2009, 4'26**
http://vimeo.com/8171007

Une solution pour les utilisateurs éco-conscients d'aujourd'hui, particulièrement pour ceux privés de leurs données par la débâcle du téléphone et assistants personnels SideKick de T-Mobile (nouvelle coqueluche des jeunes américains). Une technologie attrayante même pour les plus réfractaires à toute technologie. C'est beaucoup plus qu'un Assistant... c'est un ami. Une satire des obsessions technologiques de notre monde moderne. Créé avec Moviestorm et une variété d'autres outils (Second Life, Reallusion's CrazyTalk Pro v6, et ZenCub3d). Attention, ce n'est pas une publicité : voir la décharge à la fin de film pour plus d'informations.

A solution for today's eco-conscious users, especially for those disenfranchised by the T-Mobile Sidekick data loss debacle. Technology that is appealing even to those who are anti-technology. It's much more than a Sidekick... it's a friend. A satire on the techno-obsessions of the modern world, with a tip of the hat to Jonathan Swift. Created with Moviestorm and a variety of other tools used include: the virtual world of Second Life (www.secondlife.com), Reallusion's CrazyTalk Pro v6, and ZenCub3d animation software.

2.

***MooN - spyVspy Aeon*, SlimGirlFat, (PT), 2010, 3'55**
http://www.youtube.com/watch?v=F469C19a-Xw&feature=player_embedded

La lune comme source d'inspiration. «Cette production est le résultat d'un travail collaboratif entre SlimGirlFat (Musicien dans le réel et dans Secod Life) et spyVspy aeon (Producteur de Machinimas dans Second Life). Ce n'est rien de plus qu'une pensée attrapée quelque part au milieu de nulle part et à n'importe quel moment du temps, une sorte de laissé coulé, construit sur une brisure, guidée par la musique. Nous aimerions voir plus de travail collaboratif entre fabricants Machinima et des musiciens indépendants (utilisant Seconde Life) avec des projets comme cela, nous serions alors plus visibles dans le monde réel.»

"This production is the result of a collaborative work between SlimGirlFat (Real life/Second Life musician) and spyVspy aeon (Second Life Machinimator/ producer). It is nothing more than a thought caught in nowhere place nowhere in time, some sort of a let it flow, built from the scratch, we just set it just how the music guided us. We'd love to see more collaborative work between Machinima makers and Indie musicians (using Second Llife) as projects like this, gain us more and more exposure out in the Real World, making this a good way to low cost and efficient productions."

3.

***Sphere*, William Fink, (SE), 2010, 1'36**
http://www.moviestorm.co.uk/community/index.php?page=videos&section=view&vid_id=104580

Sphère est un film Machinima court qui se passe dans un monde hallucinatoire obscur. Il tourne autour de la relation homme / femme, couleurs, émotions. Crédits musicaux : «Shuffle» de Electric Noise Controller, «Hallucination», «Descent of the Fallen I» de Darren Lock, «Dronescape» de Jovica, «Chimney_fire» de Reinsamba.

Sphere is a short Machinima film set in an obscure hallucinatory world. It revolves around the relation between a woman and a man, colors and emotions. Music crédits : «Shuffle» by Electric Noise Controller, «Hallucination», «Descent of the Fallen I» by Darren Lock, «Dronescape» by Jovica, «Chimney_fire» by Reinsamba.

4.

***'Participation 0.0 - Part I'*, Linda Hilfling, (DN), 2007**
http://project.arnolfini.org.uk/dump/antisocial/participation/index.html

«Participation 0.0 - Partie 1» est un voyage à travers les Conditions Générales d'utilisation, de Second Life. Révélation d'un espace fantomatique : des rues vides, des cours de récréation vides, des centres commerciaux vides et des maisons vides à louer - une banlieue virtuelle mise en application par une structure régulatrice stricte. La vidéo est une documentation d'une action de 2007, où les conditions d'utilisation des services de Second Life ont été déconstruites en citations et affichées sur 112 panneaux d'affichage installés un peu partout dans le monde virtuel. Quand un des utilisateurs de SL a découvert qu'un des panneaux d'affichage avait été placé sur son prétendu ' terrain privé ', il m'a expulsée de la propriété et ainsi l'intervention a été interrompue : fin de film. »

«Participation 0.0 - part 1» is a travel through the Terms of Service, through Second Life. Revealing a ghost-like space: empty streets, empty playgrounds, empty shopping malls and empty houses for rent - a virtual suburbia enforced by a strict regulative framework. The video is a documentation of an action from 2007, where SL's Terms of Services was broken down to quotes an displayed on 112 billboards installed throughout the virtual world. When a user discovered that one of the billboards had been placed on his so called 'private land', he expelled me from the property and thus the intervention was interrupted: end of film.

5.

***Max Miptex: Glitch Machinima*, Julian Oliver, Chad Chatterton, (NZ), 2001, 6'**
gradated triangles. http://selectparks.net/archive/maxmip.html

Max Miptex est le symptôme d'une intervention stratégique entre un système d'exploitation (Windows XP), un jeu vidéo (Half Life) et une carte graphique (Hercule, Kyroll chipset), découvert et promptement exploité par Julian Oliver et Chad Chatterton en 2001 en forçant le matériel à fonctionner avec les mauvais drivers graphiques. « D'abord, nous avons pensé que le jeu avait planté. Ensuite, il s'est remis en marche, révélant ce qui semblait être une version brisée de l'arène que nous avions essayé de charger. Nous frappons et mitraillons et les fragments de texture commencent à peler sous le regard dyslexique de notre caméra virtuelle. À notre plus grande joie, l'arène entièrement pelée se transforme alors graduellement en triangles des plus sensuels. »

A solution for today's eco-conscious users, especially Max Miptex is the symptom of a strategic intervention between an operating system (Windows XP) a computer game (Half Life) and a graphics card (Hercules, Kyroll chipset). It was discovered and promptly exploited by Julian Oliver and Chad Chatterton in 2001 after forcing the hardware to run using the wrong graphics drivers. At first we thought the game had hung. Then it twitched into action, revealing what appeared to be a shattered version of the arena we'd tried to load. We hit the strafe key and fragments of toothy texture peeled around our dyslexic virtual camera. To our joy, the entire arena then peeled into sensuous, gradated triangles.

6.

Kamikaze*, Les Riches Douaniers, (FR), 2010, *11'02
http://www.karapika.com/machinima/kamikaze.html

Le film «Kamikaze» raconte l'histoire d'un personnage qui frappe une fille qui l'empêche de monter à une échelle. Il grimpe sur cette échelle tout tremblant ; puis regarde la ville du haut de la tour et finit par se jeter dans le vide, provoquant une explosion. Il n'y a pas de dialogue, mais une indication à la fin du film : «Mission accomplie. Ce kamikaze sera récompensé au paradis».

The «kamikaze» movie is the story of a person hitting a girl that is stopping him from climbing on a ladder. He is climbig on this ladder all sheaking: then he looks down to the town on the top of the tower and ultimatly jump into the void, provoking an explosion. There is no dialogue, but a notice at the end of the movie says: «Mission accomplished. The kamikaze will be rewarded in heaven».

7.

***Interludes Romantiques*, 5 X 30sec, Pal, Frédéric Nakache, (FR), 2007**
http://www.fredericnakache.com/index.php?L=0&N=4&C=4&A=12

Ces vidéos interrogent la notion de romantisme dans une époque où l'image de synthèse est considérée comme l'un des territoires de l'utopie. Les «Interludes Romantiques» fonctionnent comme des tableaux animés reprenant la représentation du héros romantique face à un paysage propice à la méditation. L'univers romantique est transposé dans l'univers utopique de l'image de synthèse et le héros romantique rebelle est incarné par le skater, figure de la contre-culture urbaine contemporaine.

These video sequences are a reflection on the notion of Romanticism, in this day and age when computer-generated images are regarded as one of the territories of utopia. The "Romantic Interludes" work as animated pictures; they take up the representation

of the romantic hero in front of a landscape which is propitious to meditating. The romantic universe is transposed into the utopian world of digital images. The rebel romantic hero is embodied by the skater, a figure of the urban contemporary counter-culture.

8.

***Abstract Livecoded Machinima (Missile Command)*, David Griffith, (FI), 2009, 11'16**
http://www.pawfal.org/dave/index.cgi?Projects/Missile%20Command

Dans cette animation, un jeu vidéo en parfait état est progressivement détruit, pour créer des formes et des sons reprogrammés devant vous. Le «livecoding» c'est programmer comme on pense, en écrivant un programme comme il défile. Les Machinima sont l'utilisation de moteurs de jeu pour faire le film. Ce film/animation/jeu est un hommage à Commande Missile d'Atari. Inc 1980 et ce film utilise Fluxus, un moteur de jeu 3D pour rendre à l'existence les mondes du «livecoding».

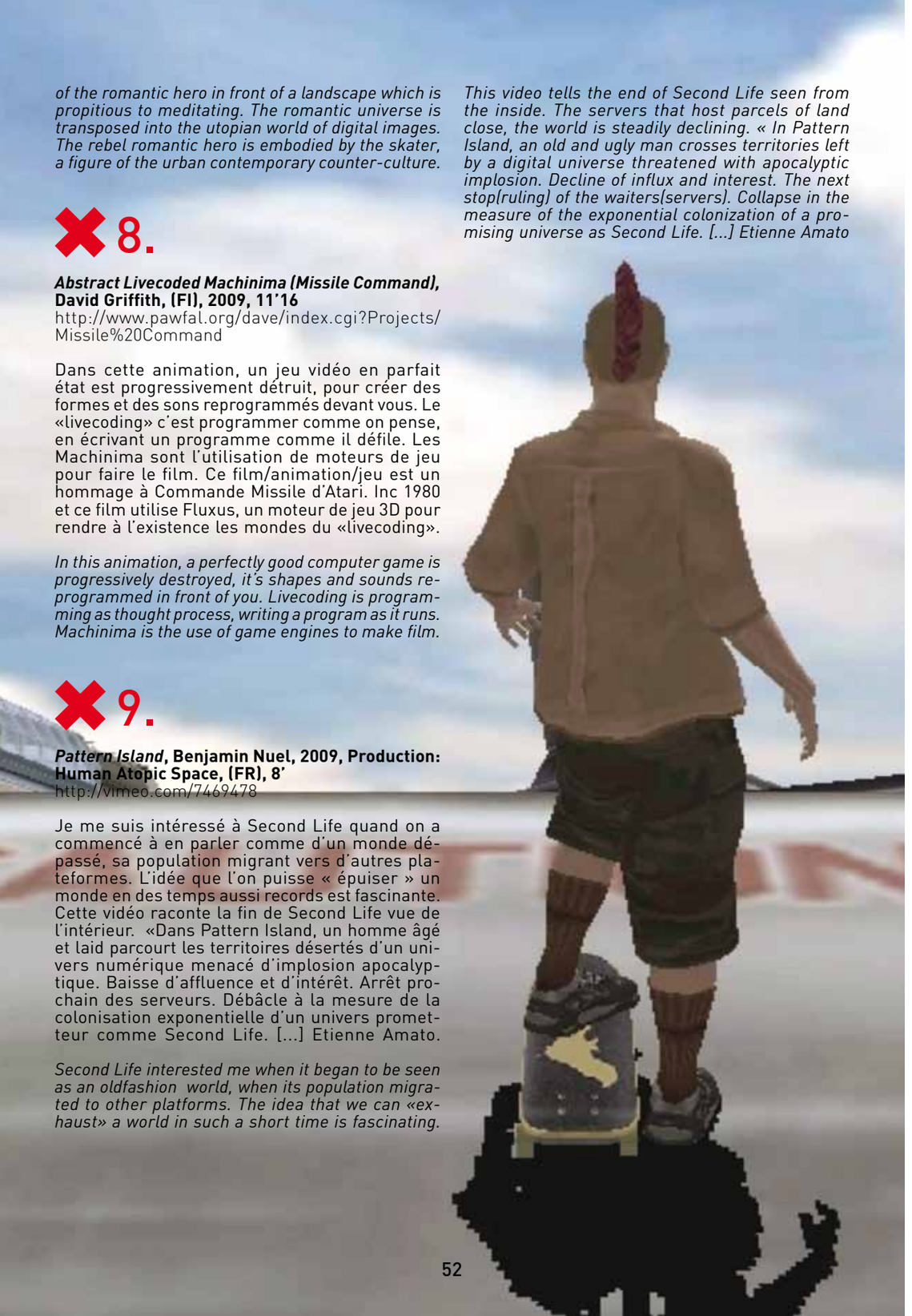
In this animation, a perfectly good computer game is progressively destroyed, it's shapes and sounds reprogrammed in front of you. Livecoding is programming as thought process, writing a program as it runs. Machinima is the use of game engines to make film.

9.

***Pattern Island*, Benjamin Nuel, 2009, Production: Human Atopic Space, (FR), 8'**
http://vimeo.com/7469478

Je me suis intéressé à Second Life quand on a commencé à en parler comme d'un monde dépassé, sa population migrant vers d'autres plateformes. L'idée que l'on puisse « épuiser » un monde en des temps aussi records est fascinante. Cette vidéo raconte la fin de Second Life vue de l'intérieur. «Dans Pattern Island, un homme âgé et laid parcourt les territoires désertés d'un univers numérique menacé d'implosion apocalyptique. Baisse d'affluence et d'intérêt. Arrêt prochain des serveurs. Débâcle à la mesure de la colonisation exponentielle d'un univers prometteur comme Second Life. [...] Etienne Amato.

Second Life interested me when it began to be seen as an oldfashion world, when its population migrated to other platforms. The idea that we can «exhaust» a world in such a short time is fascinating. This video tells the end of Second Life seen from the inside. The servers that host parcels of land close, the world is steadily declining. « In Pattern Island, an old and ugly man crosses territories left by a digital universe threatened with apocalyptic implosion. Decline of influx and interest. The next stop(ruling) of the waiters(servers). Collapse in the measure of the exponential colonization of a promising universe as Second Life. [...] Etienne Amato



ADELIN SCHWEITZER

Marseille, France
http://www.deletere.org
http://www.a-reality.org

***Ininteractif : Etude d'une interaction conditionnée*, installation, 2010**

"Maudite technologie pensa-t-il : la technologie est le trou du cul de la science."
Romain Kacew, dit Romain Gary

Le projet Ininteractif regroupe une série d'interfaces idiomatiques fonctionnant pour la plupart sur le principe du piège interactif. A l'occasion de la sixième édition du Festival GAMERZ, Adelin Schweitzer présente le dernier-né de cette série de dispositifs : la Machine à s'éteindre. L'interaction est ici réduite à sa plus simple expression. Cette machine dispose d'un bras articulé et à chaque fois qu'on tente de l'allumer, elle l'utilise pour s'éteindre à nouveau. « Promettant un parcours sans fin, les scénographies numériques approfondissent aussi la déception de buter sur des limites, découvrant que des frontières bornent toujours ces parcours, leurs origines comme leurs déroulements. Les programmes multimédias accroissent le trouble de la finitude alors même que leur principe consiste à élargir le champ des possibles (mille images actualisables à partir d'un modèle, des milliers de trajets envisageables dans une scène). D'où l'anxiété induite par la recherche endiablée d'une augmentation des degrés de liberté dans le déplacement interne au corpus, qu'ils soient à caractère narratif ou consultatif? Or, toute liberté nouvelle sécrète des angoisses et des défenses. Dans cette perspective, la déception est peut-être salutaire, jouant probablement comme une réassurance face aux vertiges de l'affranchissement du parcours unique. »

Diplômé en 2004 de l'École Supérieure d'Art d'Aix-en-Provence, Adelin Schweitzer poursuit depuis un travail de recherche sur l'implication du spectateur dans l'œuvre interactive.

***Uninteractive : interaction under conditions*, installation, 2010**

"Damned technology: technology is the asshole of science"
Romain Kacew aka Romain Gary

Uninteractive is a series of idiomatic interfaces mostly functioning as interactive traps. For the sixth edition of the GAMERZ Festival, Adelin Schweitzer will present the latest one called "the turning-off machine". Interaction is reduced to its simplest form. The machine has got a moving arm: each time one tries to turn it on, the machine uses its arm to turn off. By opening never-ending paths, digital scenographies also deepen the frustration of stumbling upon limits, discovering that there are always borders to those paths, either in their origins or in their sequence. Multimedia softwares actually reinforce the fear of finiteness when they are supposed to broaden the range of possibilities (thousands of updates for one same model, thousands of paths in a scene). Hence the feeling of anxiety provoked by the frenzied search of higher freedom be it narrative or advisory? However, new freedom always brings about fear and defense mechanisms. Disappointment might be beneficial and even reassuring when we actually realize that we can escape the one-way path. Adelin Schweitzer graduated from The Art School of Aix-en-Provence in 2004. Since then, he has been developing research about the place and role of the spectator in interactive art.

FONDATION VASARELY

La Fondation VASARELY
http://www.fondationvasarely.fr

Idéaliste, Victor VASARELY œuvra durant toute sa vie à mettre l'art à la portée de tous en le plaçant au service de l'humanité. Il souhaite l'intégrer à notre quotidien et à l'architecture de manière organique. Pour lui, « l'art sert à changer la vie ». VASARELY veut « donner à voir». Il utilise la géométrie, associe formes et couleurs, et crée l'illusion de l'espace, du volume, du mouvement, pour, dit-il « combattre les nuisances visuelles et réaliser la Cité polychrome du bonheur ». Le couronnement de son œuvre se concrétise par l'ouverture de la Fondation, à travers laquelle il souhaite alors créer un centre réunissant urbanistes, architectes et plasticiens afin qu'ils créent ensemble la ville de demain. Son souhait n'était pas de fonder un musée, mais un véritable laboratoire d'idées. Aujourd'hui la Fondation est constituée du Centre architectonique d'Aix-en-Provence qui marque la concrétisation de ses idées sur l'intégration de l'art dans la cité. En créant sa Fondation, Victor Vasarely ne souhaitait pas entériner une œuvre appartenant au passé, son but n'étant pas d'offrir un mausolée à sa mémoire. La vocation de ce centre est alors entièrement tournée vers l'avenir, vers les nouvelles technologies, les sciences ainsi que l'informatique. Vasarely conçoit alors un centre expérimental de recherches, destiné à réunir urbanistes, architectes et plasticiens, et ce dans l'optique de faire de la Fondation un instrument social où la réunion des compétences de divers corps de métiers doit concourir à l'élaboration de « la Cité polychrome ». Victor VASARELY voit la recherche comme anonyme et vouée à l'intérêt public.

In Aix-en-Provence, Victor Vasarely applies what he calls a new "social techno art". Considered an exceptional act of generosity towards the community, this new art aims to integrate art into architecture and popularize culture and plastic art through the mass production of artwork. All trades involved in the process of designing an urban environment or of designing architecture would come together within the Foundation. Artists, urban engineers, sociologists, wpsychologists, architects – all would work together to design the building and its setting together. When internationally acclaimed artist Victor Vasarely imagined the "Cité polychrome du Bonheur" ("Polychromatic City of Happiness"), he imagined a center that would bring together urban planners, architects and artists. In 1966, Vasarely established a Foundation to promote his ideas of "art for all" and of the "city of tomorrow", a city in which art harmoniously blends with architecture. Victor Vasarely did not create the Foundation to transform his work into relics from the past or to create a haven for memories. The center thrives on the innovation and creativity of the future, focusing on science, computers and new technologies. The very essence of Vasarely's works contradicts with the idea of preservation for the mere sake of posterity. The artist creates in and for the present and more particularly for the future, with no special consideration for becoming a cultural heritage site or for writing a page of history. In 1966, Vasarely imagined the Foundation as an experimental research center., an instrument of society through which diverse skills and trades unite to contribute to the development of the "polychromatic city" at the local, national and international levels.

BENJAMIN CADON
OLIVIER BAUDU
PHILIPPE COUDERT

Orléans, France

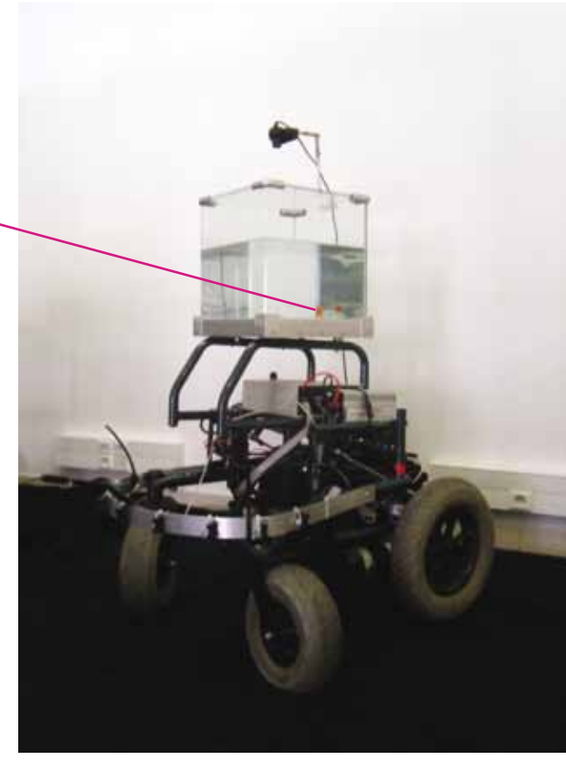
http://www.labomedia.net
http://www.01xy.fr
http://www.yamatierea.org/papatchs
http://www.philippecoudert.com

***Péter les plombs*, installations interactives, 2010**

Qui n'a jamais voulu frapper un ordinateur ? Sont-ils nos ennemis ? Nous vident-ils insidieusement les neurones à notre insu ? Vous répondrez peut être à ces questions existentielles en hurlant pour faire avancer des manettes de Wii dans une course aussi effrénée qu'éperdue ou encore en devenant la cible d'un snipper automate tout droit sorti d'un jeu vidéo en réalité pourtant déjà augmentée, qui s'ingénie à plutôt viser les possesseurs de iPhone. L'installation interactive à tendance comportementale "Péter les plombs" se joue de nos extensions cyborgiennes actuelles en transformant smartphones, manettes de jeux, souris en prothèses d'une humanité en voie de numérisation. La « happy end » tant attendue n'arrivant qu'à la fin de la saison 6, il va falloir s'y habituer, peut être en commençant par lire un joli conte à son ordinateur préféré avant de l'endormir, histoire de lui donner le goût à l'humain. Au regard de l'issue incertaine du scénario, une bande d'irréductibles naturalistes ont déclenché le compte à rebours. Des solutions plus radicales apparaissent aux frontières de mondes dystopiques plongés dans une spirale géométrique d'accélération accélérante. Pour ne pas se faire aspirer par des nanotechnologies génétiques ou les potentiels autopédagogiques du web sémantique, il peut s'agir d'aller puiser dans l'énergie vitale des machines la source de leur propre extinction. Mais n'est-ce pas là la marque d'un conservatisme désuet que de s'arcbouter à ce que certains considèreraient comme une pré-humanité ? À moins qu'un piège plus machiavélique ne soit dissimulé sur un autre vertex de la réalité? Cette installation vous est proposée par les laborantins du Labomedia, association culturelle basée à Orléans tournée vers le numérique et ses déclinaisons dans la noosphère.

***"Going berserk"* interactive installation, 2010**

Who never wanted to hit a computer? Are computers our worse enemies? Aren't they insidiously sucking our brains dry? You might be able to answer these existential questions while screaming at Wii remote controllers in a frantic race or when you become the target of a mechanical sniper coming straight out of an (already) augmented reality video game chasing Iphone owners. "Going berserk" is an interactive and behavioral installation in which smartphones, joysticks and mice, the extra cyborg limbs of our everyday lives, truly become the prostheses of a digitalizing humanity. The happy ending won't come before the end of season 6 so you'd better get used to it! Maybe you could start reading bedtime stories to your sweety computer so that it gets more familiar with humans...The run up to the unpredictable end of the story has begun : a bunch of diehard naturalists just started the countdown ! Radical solutions will be found at the borders of dystopian worlds into the geometrical accelerating downward spiral...To avoid disappearing into the vacuum of genetic nanotechnologies or into the never ending semantic web potentials, why not feed yourself with the machines' vital energy and thereby find out the key to their own extinction... But isn't it finally very conservative to try and save this outdated "pre-humanity"? Or is there a darker trap waiting for us in another vortex of reality? Going berserk is an installation by artists involved at Labomedia a cultural association based in Orleans, working for the development of digital art projects and their extensions in the noosphere.



DARDEX
MORT2FAIM

Aix-en-Provence, France

http://dardex.free.fr

***Machine 2 Fish*, installation robotique, 2010**

Machine 2 Fish est une installation artistique utilisant un système expérimental robotisé qui traduit les mouvements d'un poisson rouge vivant, dans la locomotion physique d'un robot. Il s'agit de permettre à un poisson rouge grâce à cette prothèse de se déplacer dans un univers terrestre, le but est de créer un système pseudo-intelligent, liant le poisson et la machine dans un dispositif autonome faisant référence aux cyborgs et au biomimétisme. Cette installation a été réalisée dans le cadre d'une résidence à la Maison numérique d'Aix-en-Provence avec le soutien de M2F Créations et la participation d'Ivan Chabanaud, Julien Marro Dauzat et de Grégoire Lauvin. Le collectif Dardex-Mort2Faim regroupe plusieurs artistes, Quentin Destieu, Romain Senatore et Sylvain Huguet. Engagés dans l'exploration du ludique, mêlant une esthétique populaire détournée à la culture underground, ils mettent en exergue la fragilité des rapports sociaux et du corps humain face au monde actuel. Sensibles à l'univers du jeu vidéo « 8-bits » comme à la révolution de l'ordinateur et des réseaux, ils s'expriment à travers des installations et des performances multimédias, utilisant l'interactivité et le jeu.

***Machine 2 Fish*, robotic installation, 2010**

Machine 2 Fish is an installation in which the movements of a true living goldfish are being robotized by an experimental robotic system. Thanks to its prosthesis the goldfish can move as if in an earthly environment. The fish and the machine combine into a smart autonomous device inspired by cyborgs and bio-mimetism. This installation was realized during a residency at La Maison Numérique in Aix-en-Provence, with support of M2F Créations and the participation of Ivan Chabanaud, Julien Marro Dauzat and Grégoire Lauvin. The artists' collective Dardex-Mort2Faim is composed of Quentin Destieu, Romain Senatore and Sylvain Huguet. Through a mix of diverted popular aesthetics and underground culture, their questioning about games highlights nowadays human frailty. With 8-bits video game, networking and computing revolutions as a background, Dardex-Mort2Faim create interactive multimedia installations and performances.

PAUL DESTIEU

Marseille, France
http://www.pauldestieu.com

Projet *Nadal,* installation, 2010

Le projet NADAL se situe à la frontière entre sport, art et architecture. Différents codes provenant de pratiques sportives urbaines (Parkour, roof soccer), du jeu vidéo et de la robotique s'y confrontent. L'installation adopte la forme d'un relai alimenté par plusieurs machines lance-balles ; le caractère In Situ de l'installation permet une activation physique de l'espace d'exposition. Cette pièce emprunte le nom du célèbre champion de tennis dans un jeu proche d'un bug informatique : un espace en circuit fermé dans lequel la machine n'interagit plus qu'avec elle-même. Ce projet est réalisé avec le soutien du Centre Multimédia KIBLA.

The project NADAL explores borders of sport, architecture and art, based on a confrontation between several codes from urban sports (Parkour, roof soccer), video game and robotic cultures. The installation functions as a relay system supplied by several tennis ball machines. The configuration of the installation - developed as a site specific piece - enables a physical activation of the exhibition space. The work borrows the name of the famous champion through a «game» close to a digital bug: a looping space where Machine interacts strictly with Machine. This project is realized with the support of the Multimedia Center KIBLA.

DAVID GUEZ

Paris, France.
http://www.guez.org
http://www.2067telecom.net

***RADIO 2067*, installation interactive, 2010**

RADIO 2067 fait partie d'un ensemble de propositions artistiques (installations, site web, objets) de David Guez qui questionnent le temps, la mémoire et notre rapport intime et collectif à ces questions via les nouvelles technologies : la série 2067. RADIO 2067 est une radio particulière dont la ligne des fréquences est remplacée par une ligne temporelle débutant de 1900 jusqu'en... 2010. Ainsi, en déplaçant la molette, il est possible d'écouter les éléments sonores (musique, archives personnelles, documentaires radiophoniques) de l'année sur laquelle se trouve le curseur. RADIO 2067 à une mémoire interne de capacité équivalente à plusieurs milliers de mp3 et un dispositif qui permet de mettre à jour les morceaux de façon très simple depuis un ordinateur sur le principe d'un répertoire par année. RADIO 2067 est déclinée en deux séries : une limitée et signée à 15 exemplaires en co-production avec DigitalArti et Tivoli France, et une distribuée en magasins spécialisés et boutique en ligne. Remerciements à Greg Lauvin pour la partie électronique. David Guez réalise depuis 1995 des projets artistiques liés à des réflexions sur les nouvelles technologies. Il a ainsi inventé des "objets" et des "matrices" qui questionnent des sujets contemporains aussi variés que les médias libres, la psychanalyse, le rapport au temps, les usages collaboratifs de l'internet, les problèmes d'identité, de perte de liberté & les questions d'archivage et de mémoire. Ces projets ont été présentés dans de nombreux événements artistiques (Centre Pompidou, Nuit blanche, ISEA2009...).

***RADIO 2067*, interactive installation, 2010**

RADIO 2067 belongs to a series of artistic works by David Guez that questions our intimate and collective approaches to time and memory through the use of new technologies (installations, websites, objects). RADIO 2067 is a peculiar radio with a time line instead of classical frequencies going from 1900 to ...2010. By moving the knob of the radio you can listen to sounds corresponding to the year you've chosen (music, personal archives, radio documentaries). RADIO 2067 can store the equivalent of thousands of mp3 files, that can be very easily updated from a year directory on a computer. RADIO 2067 can be found in limited and signed edition (10 copies) or in specialized and online stores. Thanks to Greg Lauvin for his work on electronics. Since 1995, David Guez creates art work related to new media and digital forms . The "objects" and "matrixes" he designs question contemporary subjects and their application or their link with the web. He deals with topics as varied as free media, psychoanalysis, time, collective uses of the internet, identity problems, loss of liberty and questions of filing on the web. His projects have already been exhibited at le Centre Pompidou, Nuit Blanche, ISEA 2009...

FRAN ILICH

Mexico, Mexique

***Passe-montagnes*, jeu vidéo, 2010**

Il semble que le cinéma ait un effet déclinant sur la société, les documentaires deviennent plus une nouvelle forme de divertissement plutôt qu'une étincelle de changement. C'est pour cette raison que le Département de Fiction a décidé de commencer son projet de jeu vidéo Zapatista. Nous ne savons pas encore quel type de jeu vidéo sera ni quelle forme il aura : simulation, aventure, jeu de tir, rpg ? Nous ne savons pas si ce jeu vidéo aspirera à créer une crise existentielle, servir la propagande, instruire des adhérents ou s'il servira à chercher des solutions. Le projet est le projet lui-même, c'est-à-dire que la mission elle-même est un travail en cours qui consiste à créer un jeu vidéo qui sert les intérêts des « otra campaña zapatista ». Tout ce processus sera accessible via un site Web, où les gens pourront collaborer avec des animations, des cartes, des sons, des vidéos, etc.

***Ski-mask*, videogame, 2010**

It seems that cinema has a waning effect on society, documentaries become more like another form of entertainment than a spark for change, and so, the Fiction Department wants to start the enterprise of creating a Zapatista videogame. We don't know yet what will the be the genre of the videogame or what form it will have: simulation, adventure, shooter, rpg? we don't know if the videogame will aim to create an existential crisis, to serve as propaganda, to educate adherents or if it will serve to look for solutions. The project is the project itself, meaning the mission itself is the work-in-progress of creating a videogame that works for the interests of the "otra campaña Zapatista". And all this process will be accesible via a website, where people can collaborate with animations, maps, sounds, videos, etc.

HEE WON LEE

Paris, France
http://navi-lee.blogspot.com

***108*, installation vidéo sonore, 2010**

Dans cette installation, l'image est constituée par le mouvement des lettres, un film uniquement typographique. Le son est acoustique, lui, produit par des boîtes à musique (au nombre de 108). À chaque caractère typographique correspond une note de musique. Ainsi vont se former à l'écran des mots et des phrases accompagnés de sons, une orchestration aléatoire. L'ensemble de l'installation est piloté par informatique, à la fois cerveau de commande et banque de données. « Sur un thème concret, presque documentaire, celui des enfants abandonnés ou orphelins, j'aborde un fait de société important. Je m'intéresse à ceux-ci, au peu de place que nous leur accordons, et souhaite leur ouvrir une fenêtre, un espace de visibilité à travers ce travail. Leur redonner un champ d'expression dans notre quotidien ». L'installation fait ressentir aux spectateurs un moment d'angoisse et une certaine violence (de par la présence et le fonctionnement de toutes ces boîtes à musique), mais aussi une très grande fragilité dans le dispositif et la problématique abordée. Une coproduction avec Khiasma. Production Le Fresnoy, Studio national des arts contemporains. Née en 1978 en Corée du Sud, HeeWon Lee est installée en France depuis 2002. Venant d'achever un cursus au Fresnoy, Studio national des arts contemporains, elle développe une pratique artistique entre cinéma, son, graphisme, installation. Ses recherches et ses œuvres font volontiers appel aux ressources des nouveaux médias et technologies.

***108*, sound and video installation, 2010**

The image is formed by the movement of letters giving a purely typographic film. The sound is acoustic, produced by musical boxes (numbering 108). Each typographic character corresponds to a note of music. Thus words and sentences accompanied by sounds appear on the screen in a random orchestration. The whole installation is run by software, both the control panel and the database. The issue is topical, almost that of a documentary: I am talking about abandoned and orphaned children, I am talking about an important issue of today's society. I am interested in those children, I feel concerned by the little importance they are given, and I would like to open up a window, a space of visibility through this work. Give them a way of expressing themselves in our daily lives. The installation makes the spectators feel anxious. There is a certain violence conveyed by the presence of all these musical boxes at work, but also an extreme fragility being expressed both by the device and the topic itself.

Montpellier, France
http://www.selmalepart.com

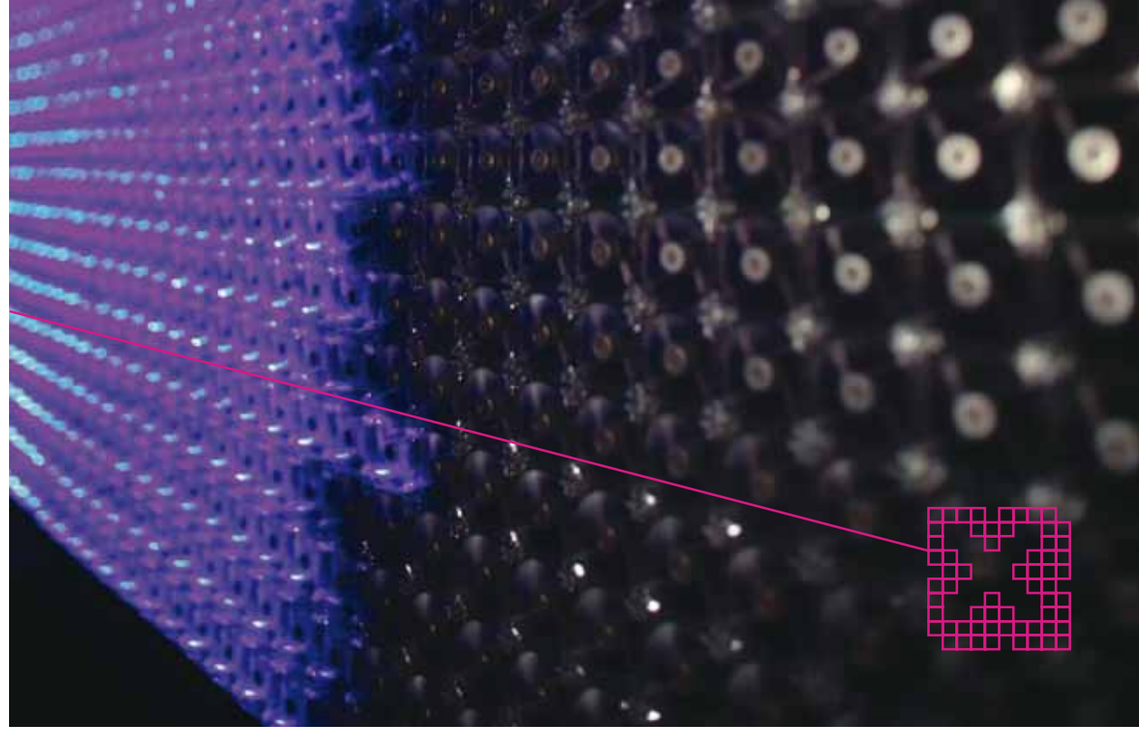
***Mercure Noir*, installation interactive, 2010**

Un liquide noir profond et opaque est déposé sur un plateau circulaire. À l'approche du visiteur, une masse bombée et hérissée de multiples têtes saillantes se forme en surface. Cette entité géométrique parfaite, étonnante, est maintenant capable d'évoluer et de se mouvoir seule. Elle interagit vraisemblablement avec le visiteur. En confrontant des notions d'attraction, de répulsion, d'énergie, de changements d'états physiques ou psychologiques, Mercure Noir interroge la dimension artistique de l'interaction humaine avec un environnement artificiel et scientifique. Projet porté par Bipolar : www.bipolar-production.com. Mercure Noir reçoit le soutien de la Direction Régionale des Affaires Culturelles et de la Région Languedoc-Roussillon, de Kawenga territoires numériques, de l'association ConnaiSciences LR et de l'association Ergastule.

***Mercure Noir*, interactive installation, 2010**

Deep black and opaque liquid is poured onto a circular plateau. As the visitor approaches, a domed mass with bristly prominent heads shapes itself on the surface. This perfect and surprising geometrical entity is now able to evolve and move alone; it is even likely to interact with the visitor. By comparing the concepts of attraction and repulsion, of energy and of changes in physical or psychological states, Mercure Noir questions the artistic dimension of human interaction with an artificial and scientific environment. Project run by Bipolar: www.bipolar-production.com Mercure Noir is supported by: the Regional Directorate of Cultural Affairs, the Languedoc-Roussillon Region, the associations ConnaiSciences LR, Ergastule and Kawenga territoires numériques.

SELMA LEPART



DJEFF REGOTTAZ

Paris, France
http://dekalkostudio.free.fr

***Breeze reflection*, installation interactive, 2009**

Breeze reflection est une installation sensible et poétique sur la notion de présence.Miroir à double face, à travers un processus d'ombre, de lumière, de flux d'air et de sculpture, l'apparence du spectateur captée par la face photosensible est révélée par la face hélio sensible sur un écran de paillettes. Oeuvre visuelle devant le miroir, l'ombre du corps devient lumière, chaque mouvement se transforme en jeu lumineux et explore le corps dans l'espace. Oeuvre sensitive pour ceux qui traversent le miroir, les présences corporelles se révèlent matière, vivante et vibrante, créée par les flux d'air. Breeze reflection rend sensible et poétique les présences invisibles. Né en 1975, Djeff Regottaz vit à Paris. Chercheur à l'Université Paris 8 au département Culture et Communication, il est le fondateur du studio de création numérique Dekalko Studio.

***Breeze reflection*, interactive installation, 2009**

Breeze reflection is a sensory and poetic display about the notion of presence. With its two sides mirror through a pathway of shadows, lights, air flow and sculptures, the spectator who is caught by the light-sensible side is revealed by the air-sensible side on a glittering screen. As a visual work in front of a mirror, the body's shadow turns into light, each movement becomes a luminous play and explores the body through space. It is a sensory work for those who walk through the mirror, as corporeal presences become an alive and vibrating material created by the air flow. Breeze reflection makes invisible presences sensible and poetic. Born in 1975, Djeff Regottaz lives in Paris. As a researcher at Paris VIII University, he is also the founder of the digital creation studio called Dekalko Studio.

MAISON NUMERIQUE

La Maison Numérique
http://www.maison-numerique.net

La Maison Numérique d'Aix-en-Provence est un laboratoire de ressources, d'expérimentations et de création multimédia, élaboré en 2010 par les associations M2F Créations et Anonymal. Dans le cadre du festival GAMERZ, elle a accueilli pour la première fois plusieurs artistes en résidence de créations en partenariat avec la Fondation Vasarely. Ces résidences visent à proposer aux artistes des espaces, des compétences et des dispositifs adaptés, propices au développement d'installations innovantes et expérimentales, qui seront diffusées pendant le festival GAMERZ et par la suite internationalement grâce à un large réseau de diffusion. La Maison Numérique est un outil de création et de développement axé sur les nouvelles technologies de l'information et de la communication (NTIC) tout en accueillant un public régulier. La vocation de la Maison Numérique est de rendre les usagers autonomes dans l'utilisation de l'outil internet et multimédia et de leur offrir un accès libre aux équipements informatiques. Elle propose au public de découvrir les projets des artistes accueillis en résidence, ainsi que leurs démarches et leurs travaux antérieurs. Ces temps d'échange avec le public permettent d'interroger et de comprendre les démarches des artistes invités.

The Aix-en-Provence Digital House is a creation and experimentation lab developed since 2010 by two independent structures: M2F Créations and Anonymal. The Vasarely Foundation and the Digital House develop a residency program. Thanks to dedicated spaces and skills, adapted to innovative and experimental projects, the creations of various artists will be exhibited during the GAMERZ festival, and then abroad thanks to a wide distribution network. The Digital House is a tool for contemporary creation and development projects based on ICT, but it's also open to the public. Its aim is to foster autonomy and free access to computers, multimedia softwares and the internet. The Digital House organizes moments of open meeting with the artists in order to make the public discover and exchange about the work going on during the artists'residency.

C.H.A.N.C.E.

Projet européen C.H.A.N.C.E.
(CHAllenging Networked CommunitiEs)

L'objectif principal de ce projet est d'harmoniser et d'utiliser le meilleur des technologies actuelles dans le but de créer un réseau social afin de stimuler le dialogue interculturel avec des résultats concrets permettant de mettre en place la création, la diffusion d'oeuvres d'art visibles à travers l'Europe. La construction d'une plateforme internet open-source CHANCE appuiera les collaborations de masse et la promotion des valeurs artistiques et interculturelles. Le but est de rassembler des acteurs culturels, artistes et chercheurs pour discuter, partager des idées, des compétences et des connaissances basées sur des modèles novateurs de l'interconnexion des diverses communautés créatives. Afin de stimuler et de catalyser la créativité nous intégrerons un ensemble d'outils permettant d'annoncer, de gérer, diffuser et de rendre visible des opérateurs culturels, des groupes d'artistes ainsi que des personnes créatives, dans tous les secteurs et régions en Europe. Tout le travail créatif majeur au sein du projet sera consacré à l'expérimentation artistique et critique de contextualisation de la plateforme internet d'outils et de concepts.

The main objective of this project is to harmonize and utilize the best of current social networking technologies in order to stimulate intercultural dialogue with concrete artistic and cultural results visible and circulated around Europe on a trajectory from virtual to physical domain. We will give voice to emerging talented people across different cultures to meet and discuss, share ideas, skills and knowledge based on open-curatorial strategies and innovative models of interconnecting diverse creative communities. In order to catalyze creativity we will integrate a set of tools making it possible to effectively announce, manage, circulate and bring visibility to cultural operators, groups of artists as well as creative individuals, across all sectors and regions in Europe. We envision the construction of an open-source CHANCE platform that will support user-friendly mass collaboration (also called peer production) and promotion of artistic and intercultural values while the major creative work within the project will be dedicated to artistic experiments with and critical contextualization of the platform tools and concepts. Artistic creation and cultural production has become dependent on the use of on-line social networks where basically anyone,

including minorities and socially otherwise disadvantaged people, can remotely and for free collaborate, co-produce, discuss and learn as well as teach and guide one another. Given these new communication possibilities, a growing number of creative individuals and intercultural operators can innovate to produce excellent creative content and offer high-quality cultural services often with enormous social and environmental relevance and impact.

Co-organisateur : CIANT (République Tchèque), M2F Créations (France), Nuromedia GmbH (Allemagne), BODY-PROCESS ARTS ASSOCIATION (Turquie). Ce projet bénéficie du soutien de la Commission européenne, programme Culture 2007-2013.

Partners : *CIANT (Czech Republic), M2F Créations (France), Nuromedia GmbH (Germany), BODY-PROCESS ARTS ASSOCIATION (Turkey). This work programme has been funded with support from the European Commission, Culture program 2007-2013.*

Antoine Milian, GAMERZ 05, 2009

chance
CHALLENGING NETWORKED COMMUNITIES
BIS
CIANT
M2F créations
NUROMEDIA
DG Éducation et culture
Programme «Culture»

FENSHU

Reso-nance Numérique
Marseille, France
http://www.reso-nance.org
http://www.fenshu.org

***Ghost electric Gears*, installation, 2010**

L'installation Ghost electric gears présentent des appareils électroménagers soumis à des impulsions électriques, les allumant pour créer une séquence musicale. Tels des automates, aspirateurs, ventilateurs, robots mixeurs, lampes et autres appareils s'animent indépendamment de la volonté d'un être humain qui les actionnerait. Une séquence musicale se crée donnant naissance à un ballet électroménager à la gloire de la consommation. Fenshu est un artiste pluridisciplinaire, musicien, graphiste. Suite à un parcours européen où il a pu se forger diverses expériences et collaborations avec des labels de musique et organisations artistiques en Angleterre, Norvège et Slovénie. Débarqué à Marseille il y a un an, il continue depuis ses explorations graphiques, sonores et électroniques. En 2010, il crée une Reso-nance Numerique avec Éric Dode et Catherine Blanc. Reso-nance Numerique est une association basée à Marseille qui organise des ateliers de recherches multimédias, art numérique, musique novatrice et art graphique en France et à l'étranger. L'objectif de l'association est simplement le partage de connaissances tant techniques que philosophiques et souhaite rassembler les gens en proposant une facilité d'accès à l'art numérique en toute humilité. Cette nouvelle association proposera prochainement des ateliers en collaboration avec M2F Créations.

***Ghost electric Gears*, installation, 2010**

Ghost Electric Gears is an installation in which electric pulse turns household appliances on to generate a musical sequence. Vacuum cleaners, fans, food mixers, lamps and other household appliances come to life, rising to a ballet to the glory of consumption! Fenshu is a multidisciplinary artist, musician and graphic designer. Following various projects with music labels and artistic organizations in England, Norway and Slovenia, Fenshu settled in Marseilles one year ago. In 2010 he associated with Eric Dode and Catherine Blanc to create « Reso-nance Numérique » a cultural association devoted to multimedia, digital art, art and innovative music workshops. The aim of the structure is to share knowledge and skills and provide easier access to digital art and culture for the public.

CITÉ DU LIVRE

La Cité du Livre
http://www.citedulivre-aix.com

La Cité du Livre est un lieu où se croisent toutes les formes d'expression artistique; elle a été construite autour des fonds patrimoniaux très riches de la bibliothèque Méjanes (le marquis de Méjanes a légué par testament en 1786 une collection de 80 000 volumes). L'installation début 1989 de la Bibliothèque Méjanes dans l'ancienne usine d'allumettes d'Aix a été suivie, en décembre 1993, par l'ouverture de la Cité du Livre qui rassemble autour de la bibliothèque, plusieurs partenaires culturels. La Cité du Livre abrite dans ses 10.000 mètres carrés de salles tous les aspects de la vie culturelle et artistique : la littérature (la bibliothèque municipale Méjanes, les Écritures Croisées, la Fondation Saint John-Perse, le centre de documentation Albert Camus), le cinéma (l'Institut de l'Image, les Rencontres Cinématographiques), la danse (Ballet Preljocaj), la musique (la Vidéothèque Internationale d'Art Lyrique), la formation (les Ateliers du Livre et le Département « Métiers du Livre « de l'IUT d'Aix).

Place where intersect all forms of expression La Cité du Livre hosts a library and a set of cultural partners. Méjanes library is named after its foundator, Jean-Baptiste Marie de Piquet, "Marquis de Méjanes" who bequeathed his impressive collection of books to the States of Provence in 1786. At the cramped rooms of City Hall, the library was transferred in 1989 in one of the buildings of an old match factory, testimony of the industrial architecture of 19th century. In 1993 with the renovation of all buildings, the city made available to residents a cultural place dedicated to books and culture. La Cité du Livre features in its 10,000 square meters all aspects of cultural and artistic life: literature (the library Méjanes, Ecritures Croisées, the Saint-John Perse Foundation, the Documentation Centre Albert Camus), movies (Institut de l'Image, Rencontres Cinématographiques), training (Ateliers du Livre, Département «Métiers du Livre» de l'IUT d'Aix).

GOOD GAME

Jeudi 9 Décembre, de 18h à 20h30
Thursday, December 9th 2010 from 6 to 8:30 pm

The Wa : Berlin, Allemagne, et
Jérôme Fino : Marseille, France, 2010
http://www.the-wabsite.com
http://azertyuiopqsdfghjklmwxcvbn.org

Programmation de vidéos performances :

« Un jeu (et au-delà toute activité humaine) est déterminé par trois éléments :
La situation de départ
Le but à atteindre
Les règles : possibilités et contraintes qui doivent être respectées par les joueurs. On appelle règle de jeu l'ensemble des principes qui régissent les conditions de déroulement d'un jeu jusqu'à la victoire. »
Lorsque la ville devient un jeu de société, que les règles du jeu deviennent un outil de contrôle, si les joueurs trichent, le but du jeu peut-il se limiter à la victoire? Une sélection de travaux vidéo d'éternels enfants proposée par Jérôme Fino et The Wa, en hommage à Étienne Boulanger.

A selection of video-performances :

«A game (and beyond any human activity) is determined by three elements:
The starting position
The goal
The rules : possibilities and constraints that must be respected by the players. We called rules of the game all the principles that govern the conditions for carrying a game until victory. »
When the city becomes a playground, when the rules of the game are signs of control, when the players cheat, can the aim of the game be limited to the victory? A selection of video works by eternal children proposed by Jérôme Fino and The Wa, in honor to Etienne Boulanger.

1.

***Urban Recreation*, Akay (SE), 2010, extraits**
L'action est la belle et la beauté est dans l'action.
The act is the beauty and the beauty is the act.

2.

***Railings (samples II)*, Francis Alÿs (UK), 2004, 2'54''**
La composition d'une barrière peut varier, mais généralement sa construction implique qu'elle ne puisse être escaladée facilement ou qu'un enfant ne puisse se glisser entre ses composants.
The composition of a railling can vary, but generally implies that its construction cannot be easily scaled or a child couldn't slip between its components.

3.

***Sounds of my collapsing city*, Felix Amerbacher (DE), 2010, 1'21''**
Un réveil bruyant.
A noisy wake-up.

4.

***Railings (samples II)*, Francis Alÿs (UK), 2004, 2'54''**
Tentative d'évasion.
Escape attempt.

5.

***Plug in Berlin*, Étienne Boulanger (DE), 2001-2003, extraits**

– 6 mois de marche
– 3 quartiers du centre-est entièrement recartographiés
– 400 fragments de plans dessinés
– 965 espaces en transformation répertoriés et photographiés
– 8 catégories de lieux (espaces vides, maisons vides, espaces interstitiels, chantiers, dépotoirs, aménagements provisoires, stocks de matériaux, squats)
– 40 espaces interstitiels repérés sont sélectionnés, photographiés et cartographiés
– 17 constructions d'abris
– 21 bâtiments désaffectés utilisés comme supports logistiques
– 1 arrestation
– 3 évictions

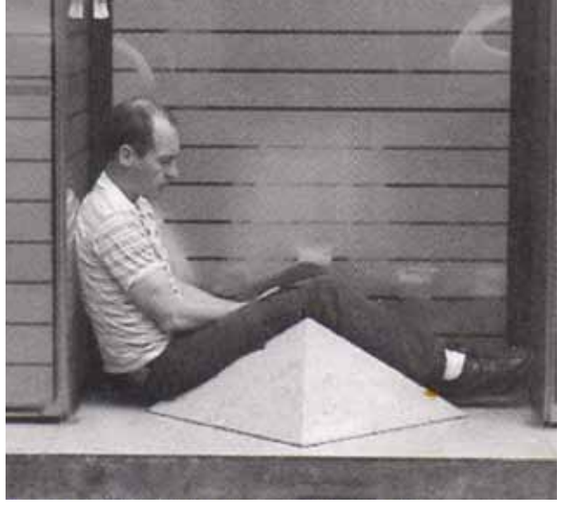
– 6 months of walking
– 3 center-east neighborhoods entirely re-mapped
– 400 fragments of sketches
– 965 moving-spaces classified and archived
– 8 types of space (empty space, empty houses, interstitial space, yards, dumps, transitory, installations, material tocks, squats)
– 40 interstitial spaces selected
– 17 shelters
– 21 empty buildings used for the logistic
– 1 arrestation
– 3 evictions

6.

***Imprimerie*, Baptiste Brevart & Quentin Menard (FR) , 2010, 4'**
1 échelle téléscopique et 2 gilets de sécurité.
1 telescopic ladder and 2 safety vests.

7.

***Auto-created*, Brad Downey, Berlin, Allemagne, 2008, 6'**
Cinq rouleaux de scotch.
5 rolls of tape.



8.

***Dedicated to*, Brad Downey (FR), 2009, 2'46''**
Une cuillère et du chewing-gum.
1 spoon and a chewing-gum.

9.

***Married*, Jérôme Fino (DE), 2008, 53''**
Une forme de transport en commun urbain ou interurbain circulant sur des voies ferrées équipées de rails plats.
Form of urban transit and intercity lines running on flat rails.

10.

***U(r)-Bahn music*, Jérôme Fino & Stefan Bresinski (DE), 2008, 1'28''**
Un escalier dont les marches, mobiles et articulées, se déplacent mécaniquement
A staircase with mobile and articulated steps, moving mechanically

11.

***Zapping*, Jérôme Fino & The Wa (CN), 2009, 3'04''**
Ligne 2 du métro de Shanghai.
The subway Line 2 of Shanghai.

12.

***Icicle-Balloon*, William Lamson, (US), 2006, 4'02''**
Bloqué dans le Montana par la neige.
Stuck in the Montana by the snow.

13.

***Keine Zeit- no time*, Mischa Leinkauf & Matthias Wermke (DE), 36''**
L'architecture modifie effectivement notre rapport au temps.
The architecture effectively modifies our relation to the time.

14.

***Panorama Express*, Dale Meyse & Richard Schwarz (DE), 2002, 4'**
Entartrage! *Scaling!*

15.

***Le parasite*, Pierre-Etienne Morelle (FR), 2005, 14'30''**
Une déambulation publique grimée en ours piquant est la base d'un sondage social.
"Opinion polls" in different spaces at Nantes during winter sale price period.

16.

***Nothing But Chilling in Praha*, Nothing But Printing (CZ), 2008, 1'03''**
Deux planches, un splif. *Two boards, one splif.*

17.

***Le repos du Fakir*, Gilles Paté (FR), 2003, 6'20''**
Une esquisse de la typologie des mobiliers urbains anti-sans-abri à Paris. La gestion technocratique de l'espace public considère les corps comme des objets qui gênent la régulation des flux. Les citoyens sont infantilisés, agressés par ces dispositifs anti-ergonomiques. L'espace est dégradant / dégradé. Aujourd'hui, l'espace public cesse d'être un espace partagé. Il incarne les violences des pouvoirs.
An approach of the different types of street furniture anti-homeless in Paris.
The technocratic management of public spaces considers the body as object that interferes the flow regulation. Citizens are infantilized, aggressed by these anti-ergonomics devices. Space is degrading / degraded. Today, public space stops to be a common space. It personifies the violence of control.

18.

***Lolipop*, The Wa (DE), 2008, 1'57''**
Paix, amour et lolipop.
Peace, love and lolipop.

19.

***Platform*, Marie Rømer Westh (DE), 2010, 3'**
A guy wandering around a platform before doing his tag.
L'errance d'un graffeur autour d'une plate-forme avant de faire son tag.

20.

***Zwei Wege (deux chemins)*, Ari Sariannidis (DE), 2009, 4'22''**
Une proposition pour piéton pressé.
A proposition for pedestrian in a hurry.

21.

***Fitness Center*, Christian Schellenberger (FR), 2008, 2'**
L'exercice physique est parfois illégal.
Getting some exercise can be illegal.

MUSEE DES TAPISSERIES

Le Musée des Tapisseries est installé dans les appartements d'apparat du Palais de l'Ancien Archevêché. Il permet de découvrir une riche collection de tapisseries des XVIIe et XVIIIe siècles, parmi lesquelles la série dite des «Grotesques», décor théâtral tissé à Beauvais vers 1689, et l'exemplaire unique au monde de «L'histoire de Don Quichotte» (1735). Le musée propose très régulièrement des expositions temporaires d'art contemporain : Pierre Buraglio, Jean-Jacques Surian, François Mezzapelle, Vincent Bioulès, Piotr Klemensiewicz, Jean Le Gac, François Bouillon et cet été Louis Cane. Le musée collabore régulièrement avec les festivals de la ville, tels que le Festival d'art Lyrique pour l'Opéra, Regards Croisés pour la photographie, Les rencontres du 9ème art pour la bande dessinée, le Festival tout court pour le court métrage, et cette année pour la première fois avec le festival GAMERZ. Lieux de croisements culturels, de transversalité et d'ouverture, le musée des tapisseries se veut être le témoin de l'art qui constituera le patrimoine de demain.

Musée des Tapisseries

The Musée des Tapisseries is located in the staterooms of the Archdiocese Palace. You can discover a rich collection of tapestries of the seventeenth and eighteenth centuries, including the series known as «grotesque», theatrical decor woven in Beauvais in 1689, and the unique version of «The History of Don Quixote» (1735). The museum offers regularly changing exhibitions of contemporary art: Pierre Buraglio, Jean-Jacques Surian, Francois Mezzapelle, Vincent Bioulès, Piotr Klemensiewicz, Jean Le Gac, Francis Bouillon and this summer Louis Cane. The museum regularly works with the Aix-en-Provence's festivals, such as the Festival of Lyric Art for Opera, « Regards Croisés » for photography, «Meetings of the 9th art» for the comics, the « Festival tout court » for the short film, and this year for the first time with the festival GAMERZ. Places of cultural crossbreeding, transversality and openness, the Musée des Tapisseries aims to be the witness of art that will be tomorrow's heritage.

ELECTRONIC SHADOW

Paris, France
http://www.electronicshadow.com

***Ex-îles*, installation interactive, 2003**

Ex-îles, une installation interactive, physique et en ligne, qui construit depuis 2003 les contours d'un espace hybride non géographique. Un grand bassin rempli d'une eau rendue lumineuse par l'image est le médium entre deux îles, l'une d'elles étant accessible et interactive au public, l'autre dans le bassin représentant l'autre rive, imaginaire et virtuelle. Lorsqu'un visiteur pénètre dans l'île lumineuse, une silhouette s'en détache et parcourt le bassin en laissant derrière elle la trace de son trajet. Dans le même temps, les internautes envoient également la trace de leur parcours inverse. L'ensemble de ces liens se superpose, passage après passage, dans une construction virtuelle, visible en temps réel aussi bien depuis l'exposition que depuis internet, constituant une longue colonne, qui s'apparente dans une stratification de la mémoire à une sorte d'ADN collectif, l'empreinte d'une génération entre perception physique et monde numérique. Le tirage est un moment arrêté de cet espace en construction permanente, une vision figée de cette géographie recomposée entre physique et immatériel. Interaction en ligne : www.electronicshadow.com/exonline.

Ex-îles a participé à de nombreuses expositions depuis 6 ans, Espace Electra, Fondation Vasarely, Cathédrale d'Amiens, Biennale d'art contemporain de Séville, Art and Science Exhibition de Pékin, Galeries à New York et Berlin, ... Elle a remporté le prix Laval Virtuel Art et Culture 2005. Un exemplaire de l'installation dont 3 tirages a été acquis en 2009 par le Frac Centre pour intégrer sa collection. À l'occasion des 10 ans d'Electronic Shadow, le musée Granet à Aix-en-Provence invite Naziha Mestaoui et Yacine Aït Kaci à investir ses espaces pour une exposition manifeste : FUTUREALISMES, du 10 décembre 2010 au 24 avril 2011.

***Ex-isles*, interactive installation, 2003**

Ex-isles is an interactive installation composed by a 5 by 2 meters and 20cm high pool filled with luminous water and a numerical extension on the internet. The superposition of physical water, set in movement by a water pump, and projected interactive images of water as well as the mix of the sound created by the real water and the event sounds resulting from the interaction create a new type of material which is physical and tangible but also immaterial and "magic". The interaction with the device is possible from the physical space of the exhibition as well as from the web site: www.electronicshadow.com/exonline. Two light islands are situated at each side of the pool, one of them is on the ground and represents the "real", the other in the water is a "virtual" one. When a visitor enters in the light of the island representing the physical space, he produces a natural shadow which is projected in the water as a luminous shadow crossing the pool by swimming. This silhouette leaves a trace, a line drawn from one island to the other. The line drawn by the presence of a visitor corresponds to the trajectory taken by the luminous shadow in the water. In the exhibition space, a webcam broadcasts the pool and the two islands. On the website, internet visitors have the possibility to project themselves in the water of the installation and leave their trace going from the virtual island situated in the water to the real island. The links are created thus between the physical visitors of the exhibition space and the net surfers who can interact from anywhere in the world. The different lines create a kind of bridge between the two islands, transforming them into ex-isles. All links drawn during the entire exhibition build a new form, the memory of this interaction between the exhibition visitors and the internet visitors, building together the foundation of a new non-geographical and imaginary territory. To mark the 10th anniversary of Electronic Shadow, the Musée Granet in Aix-en-Provence invites Naziha Mestaoui and Yacine Aït Kaci to invest its rooms for a temporary exhibition: FUTUREALISMEs from the December 10th, 2010 to April 24th, 2011.

PASCAL ET MARIE SILONDI

Prague, République Tchèque
http://www.libat.net

***Underground City 3D (UC3D)*, Environnements interactifs 3D et multimédias, 2010**

Depuis mai 2010, né de la Plateforme UCXXI, le projet Underground City 3D (UC3D), dirigé par Pascal Silondi, a été développé principalement par Libat (France) et le Prague College (République Tchèque) tel un réseau à multiples niveaux de tunnels en 3 dimensions interconnectés à de multiples cellules virtuelles à investir. UC3D se présente désormais comme un corps urbain « Underground », futuriste et utopique en devenir. Si UC3D est toujours basé sur la situation géographique et les dimensions réelles d'anciennes mines de charbon situées à Labin, en Istrie (Croatie) ; elle voit émerger en son sein une architecture rhizomique complexe, de nombreuses formes abstraites et des principes dynamiques de vie artificielle qui sont sensibles aux flux d'information et aux messages qui traversent ces mondes Cybers schizophréniques. Le public peut y naviguer et y interagir en utilisant des interfaces spécifiques, telle « Lamparna», qui permet au navigateur de s'orienter dans le labyrinthe Cyber grâce à la flamme d'une bougie. Les environnements 3D s'inspirent de recherches et de textes développés ces derniers mois par Stefano Cavagnetto et Bruce Gahir au Prague College à propos par exemple de l'individu et de l'identité dans de multiples espaces Cybers. UC3D/XXI a pour principaux partenaires Libat (France), Prague College (République Tchèque), LAE (Croatie), NomadTheatre (Autriche), M2Fcréations (France), NxGraphics (France)

UC3D est un environnement interactif multimédia, un dédale aujourd'hui présenté au sein du festival GAMERZ 06 proposé par l'association M2Fcréations, partenaire actif du projet notamment impliqué dans la promotion, la diffusion et la création d'œuvres multimédia sur un plan international et complice de l'association Libat depuis de nombreuses années. UC3D/XXI ont reçu le support d'European Cultural Foundation (ECF) et du programme Culture de la commission européenne. «This work programme has been funded with support from the European Commission. This publication [communication] reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein. » Underground City XXI (UCXXI) est une Plateforme européenne qui à pour but d'établir une communauté artistique et culturelle contemporaine en utilisant le potentiel technologique et conceptuel des environnements 3D multiutilisateurs partagés sur Internet pour établir un réseau de collaboration interdisciplinaire international. C'est un espace de résonance ou s'hybrident arts, architecture, nouvelles technologies et recherches interdisciplinaires s'attachant plus spécialement à la diffusion internationale d'œuvres multimédia et de performances qui mêlent environnements virtuels et réels.

L'idée est de transformer le patrimoine architectural et industriel de l'ancienne mine de charbon située à Labin, en Istrie (Croatie), - l'une des plus grandes réalisations technologiques dans le secteur minier au début du 20e siècle - en un projet culturel et artistique d'avant-garde, une œuvre en mouvement, un processus créatif hybride, collaboratif et expérimental au fort impact culturel, technologique et social utilisant des technologies et moteurs de jeux contemporains.

En tant que réseau de communication et de recherche, UCXXI a mis en relation à travers une série d'ateliers spécifiques internationaux, artistes et opérateurs culturels, scientifiques, philosophes, économistes, architectes, urbanistes, historiens, sociologues, programmeurs et étudiants. Ces laboratoires nomades ont eu pour but de stimuler l'expérimentation artistique et la recherche dans le domaine des communautés virtuelles tout en encourageant l'exploration, la simulation et la visualisation d'architecture, ou encore la discussion de questions urbaines, sociales et politiques projetées dans le ventre de la terre.

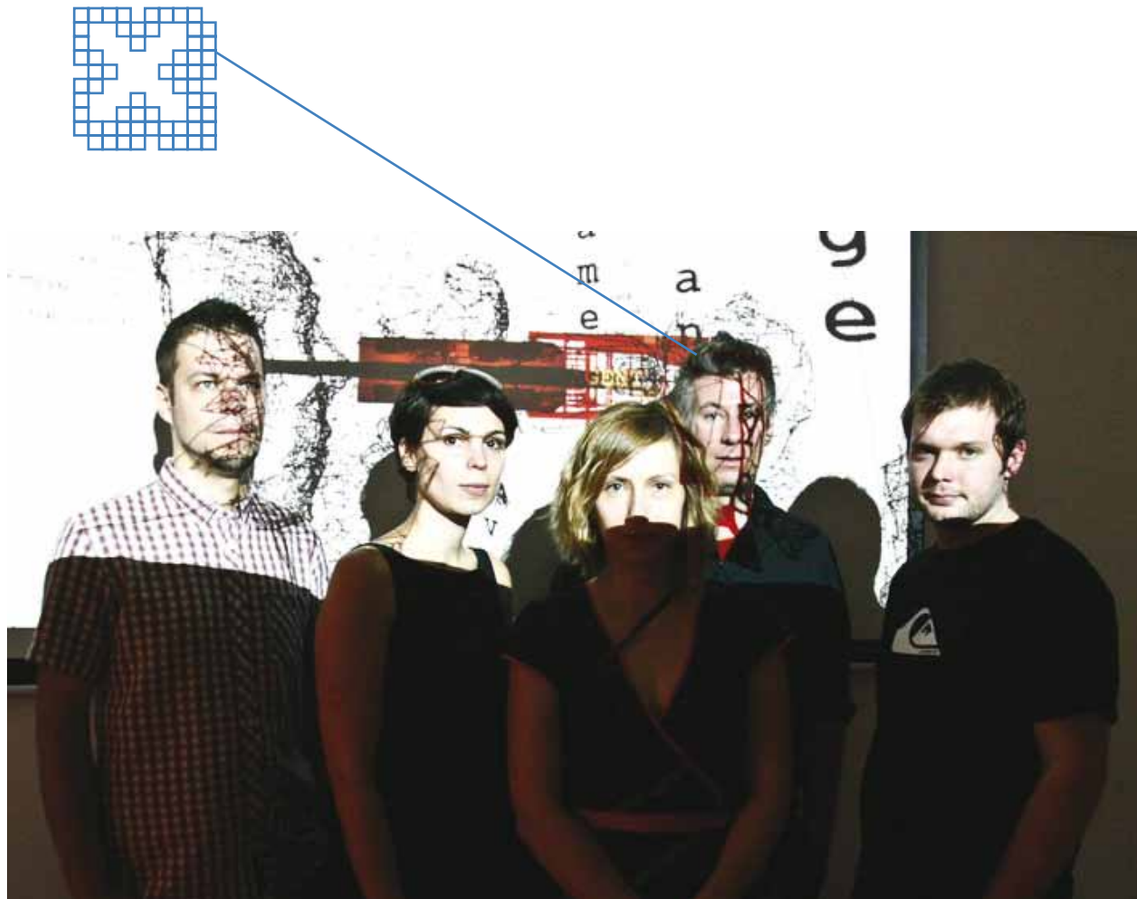
Since May 2010, Underground City 3D (UC3D) project, result of the UCXXI Platform, and directed by Pascal Silondi, aims to establish a specific cultural, artistic and educational virtual community structured as an online collaborative and interdisciplinary 3D platform. Participants can here enter and navigate through Underground city 3D environments developed collaboratively last months by Libat and Prague College. They can discover different types of cells connected to the "Rhizome architecture" of the 3D Labin ex-coal mine tunnels reconstructed last months by P.Silondi and J.Grosz from laser measurements. It's a vision of the being projected in abstraction, in architecture of messages and data structures. It's a 3D multimedia environment where to question identity when surrounded by digital autonomous agents and emerging visions of contemporary network society and interactive digital Cities. The UC3D environments are the produce of deep interdisciplinary collaboration and are inspired by Stefano Cavagnetto and Bruce Gahir papers about "The conception of the self in multiple cyber worlds" where he is discussing many issues about personal identity and he is proposing a model of the Self in the Cyberspace based on information theory, the "The Code of Coal" or "Cellular Automata and the Game of Life" about algorithms and representation, and "Morality and Artificial Agents in Cyberspace". UC3D/XXI principal partners are Libat (France), Prague College (Czech Republic), LAE (Croatia), NomadTheatre (Austria), M2Fcréations (France), and NxGraphics (France).

UC3D is an interactive multimedia environment, a labyrinth that is today presented in the festival GAMERZ 06 proposed by the French association M2Fcreations, active partner of the project, especially involved in the promotion, the dissemination, the creation of multimedia art works, and friend of the association Libat for years. UC3D/XXI is supported by European Cultural Foundation (ECF) and European Commission. UC3D is a transnational Agora which connects interactive media artists, architects, programmers, designers, interdisciplinary researchers, students through series of workshops, seminars and laboratories to imagine create, share alternative models for building future European multicultural communities and elaborating new citizenship principles with the public participation.

Underground City 3D (UC3D) is part of the longer project "Underground City XXI platform" which has been until now developing workshops/laboratories in order first to define research and experiment about what would be the future 3D digital environments and community

The Underground City 3D (UC3D) purpose is now to use and enhance the potential of the interdisciplinary network developed last years to concretely create mixed-media art works, to implement them as part of the platform as a City organization, and to open the digital city to general public on the Internet. It will also open a public discussion on the issues of building new forms of societies by implying European citizen participative reflection.

«This work programme has been funded with support from the European Commission.This publication [communication] reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein. »



ATELIER BRICOMEDIA

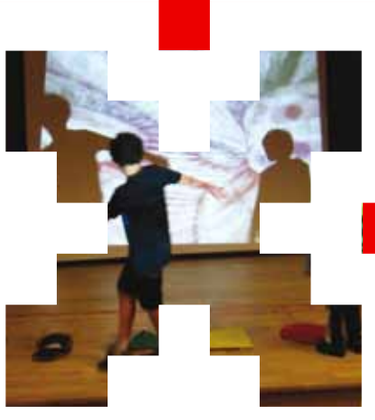
L'enjeu d'un Numériclub est de proposer dans un collège un espace de culture et de pratique créative avec les outils numériques, pour accompagner les élèves à développer un apprentissage créatif des outils et un regard critique sur les usages et les contenus de ces nouveaux médias. Bricomédia est un projet de workshops autour du ludique et du détournement informatique, il vise à encourager la création dans le domaine du bricolage multimédia. Installé depuis plus de 10 ans à la Friche la Belle de Mai, pôle artistique et culturel marseillais, ZINC est un producteur de projets artistiques et culturels numériques à Marseille, en Région PACA et en Méditerranée.

Depuis septembre 2009, le collectif Dardex-Mort2Faim anime un atelier Bricomédia au Collège Jean Jaurès de La Ciotat, avec le professeur d'art plastique M. Nunez. Ce projet rentre dans le cadre de l'expérimentation du Numériclub mené par le Collège et ZINC de Marseille avec le soutien du Conseil Général, de la Fondation de France et de M2F Créations autour du festival GAMERZ.

Numericlub's stake is to suggest a cultural and creative space of practice with digital tools in a secondary school in order to accompany the students to develop a creative learning of the tools, and a critical look on the uses and contents of that new media. Bricomedia is a workshop project around games and computer misappropriation. It aims to encourage creation in the multimedia DIY sphere.

From September 2009, the Dardex-Mort2Faim action group organizes a workshop at Jean Jaurès Secondary School in la Ciotat with M Nunez [Art teacher]. This project is a part of the Numericlub experiment lead by the school and ZINC from Marseille with the support from the council of the department, the Fondation de France and M2F Creations around the GAMERZ Festival.

http://www.bricomedia.fr



CONTACT :

Association M2F Créations
www.m2fcreations.fr

Patio du Bois de l'Aune
1 place Victor Schoelcher
13090 Aix-en-Provence

Tel : 04 88 05 05 67
Email : m2fcreations@hotmail.fr

L'ÉQUIPE DU FESTIVAL

// Team of the festival

Direction artistique *// Art Direction*: Quentin Destieu, Romain Senatore, Sylvain Huguet
Communication & partenariats *// Communication & partnerships*: Julien Toulze
Programmation Machinimas *// Machinimas Programming*: Isabelle Arvers
Programmation vidéo *// Video programming*: Jérôme Fino, The Wa
Relations internationales *// International relations*: Stephane Kyles
Graphisme *// Graphic-design*: association Otto-Prod
Web master *// Webmaster*: Fenshu
Streaming *// Streaming*: Ivan Chabanaud
Traduction *// Translation*: The Birdmad Girl
Médiation *// Mediation*: Bianca Millon Devigne
Régie technique *// Technical manager*: Fred Bouchez, Eric Hennaut, Franck Dex, Theo Abadon
Charpentier *// Carpenter*: Nicolas Rodrigues
Sérigraphie *// Screenprinting*: Tchikebe // Julien & Olivier Ludwig Legardez

REMERCIEMENTS

// Acknowledgements

Nous remercions les personnes et les structures qui ont permis, grâce à leur soutien, la réalisation de cette manifestation.
// We would like to thank the various people and structures who enabled the realization of the festival thanks to their support.

LES PARTENAIRES DU FESTIVAL

un événement de l'association M2F Créations avec le soutien de :

// PARTNERS OF THE FESTIVAL

an event by the association M2F Créations with the support of:

LE CUBE

CENTRE D'ART ET DE CRÉATION NUMÉRIQUE

ATELIERS
EXPOSITIONS
MÉDIATION NUMÉRIQUE
ÉVÉNEMENTS
ACTIVITÉS JEUNE PUBLIC
CUBE FESTIVAL
RÉSIDENCES

www.lecube.com

Le Cube - 20 Cours Saint-Vincent 92130
T.01 58 88 3000 / contact@art3000.com
Créé en 2001 à l'initiative de la Ville d'Issy-les-Moulineaux, il est un espace de la Communauté d'Agglomération Grand Paris Seine Ouest.